ISSN 1311982-6
9 771311 982002 >

22 юли 2002
100 страници

Софтуер: System Mechanic
Хардуер: Lan Guide

PC CLUB

НАЙ-ГОЛЯМОТО БЪЛГАРСКО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

С ДИСК - 4 ЛВ.
БЕЗ ДИСК - 2.90 ЛВ.

хитовете на E3

DOOM 3

- Deus Ex 2
- Full Throttle 2
- Need for Speed 6
- Unreal 2 / UT 2003
- LucasArts Presents...
- No One Lives Forever 2

тестове

F1 2002
Cultures 2
Project Earth

ексклузивно

Celtic Kings
Rage of War

Представяне на българската игра, известна още като The Druid King

игра на месеца



DUKE NUKEM™ MANHATTAN PROJECT™

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with Intel® Pentium® 4 Processor

DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 2 GHz



Intel® Pentium® 4 Processor 2GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB RDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
19" Dell UltraScan Monitor
64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
16xDVD Drive & Software Decoding
20/48xinternal IDE CD-ROM Drive
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® XP

2 185 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация



Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ	НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ	ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ	МОЩНИ СЪРВЪРИ

PA JrT

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with Intel® Pentium® 4 Processor

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.





Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell OptiPlex GX 240 with an **Intel® Pentium™ 4 Processor** provides increased performance for getting the most from today's and tomorrow's business applications, investment protection, reliability and low total cost of ownership.

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

- 3.5" 1.44MB Floppy Drive
- 192MB SDRAM Memory
- 20GB IDE Hard Drive
- ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
- 17" FST Dell Monitor
- 10x24 IDE CD-ROM Drive
- Harman Kardon 19.5 Speakers
- Integrated Sound Blaster
- Integrated 3Com 10/100 Network Card
- Dell Keyboard, 2 Button Mouse
- Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 404 $ (без ДДС)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички стран от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

DELL
Влезте в **www.dell.com**

СЪДЪРЖАНИЕ

АКЦЕНТИ

DooM 3



Вържете си памперси, ще се подмокрите от страх!

стр. 8

Duke Nukem Manhattan Project



„Когато отидеш в Ада, кажи, че аз те пращам и ще получиш групово намаление“

стр. 20

Celtic Kings



Българските игри стават все по-добри

стр. 46

News Club

Game Club

Емулации



Запознайте се с Kung-Fu класиките

стр. 64

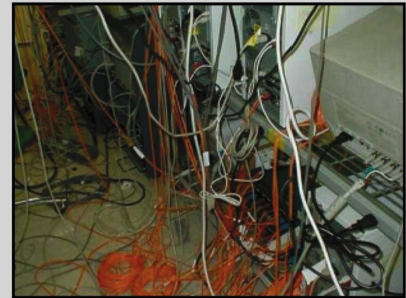
Филми



Нашествието на супергероите

стр. 72

Lan Guide



Направете си мрежа вкъщи

стр. 88



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов, А. Попов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава „PC Club“ ООД

Номинираните за най-добри игри на Е3

Малко след края на тазгодишното Е3 се появиха и традиционните класации за най-добре представили се заглавия на гигантското шоу. При редакционното приключване на броя все още не бяха известни победителите в отделните категории. Затова ви предлагаме само номинираните:

Най-добра игра (всички платформи)

DOOM III (PC)
Metroid Prime (GameCube)
Neverwinter Nights (PC)
The Legend of Zelda (GameCube)
The Sims Online (PC)

Най-добра игра за PC

Age of Mythology (PC)
Command & Conquer Generals (PC)
DOOM III (PC)
Neverwinter Nights (PC)
Star Wars Galaxies: An Empire Divided (PC)

Team Fortress 2 все пак ще има

Дълго разработваната игра на Valve Team Fortress 2, която в последно време бе отписана от повечето геймъри, все пак ще се появи на бял свят. От Valve съобщиха, че почти са приключили работата по графичната част на играта като са заменили вече остарелия Quake II engine с разработена специално за TF2 графична система. Самата игра вероятно ще се появи чак догодина, но още в следващите месеци ще има повече информация за потенциалния убиец на Counter-Strike.

Battlecruser Generations

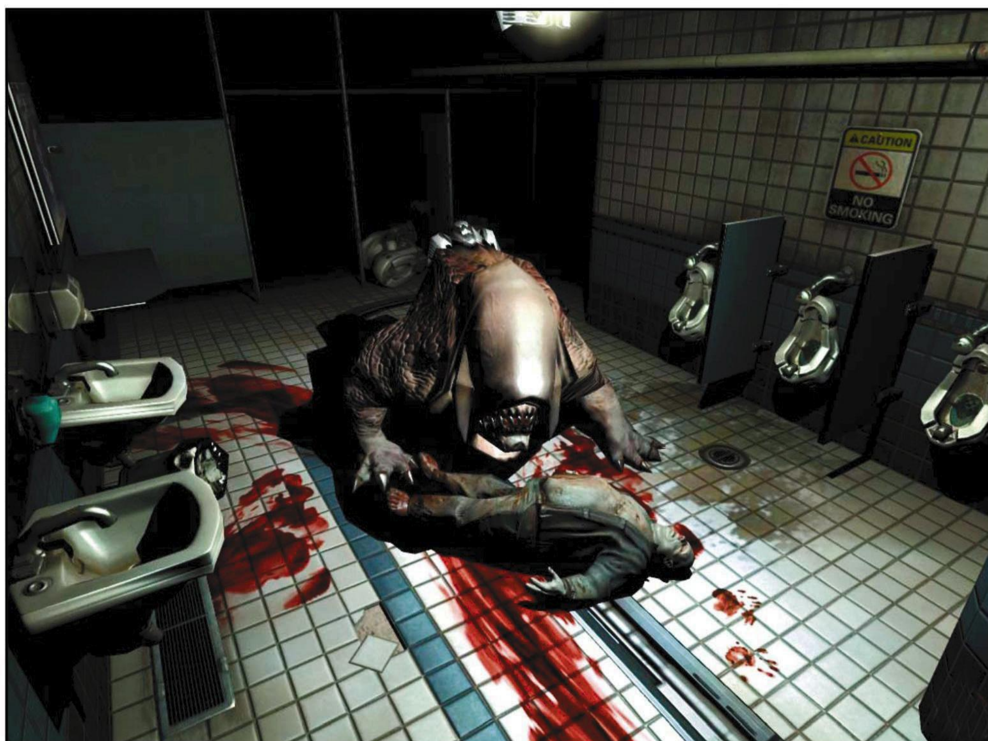


Derek Smart не се отказва. Въпреки катастрофата, наречена Battlecruiser Millenium, която бе единодушно оплюта от пресата в цял свят, той обяви, че възнамерява да направи и четвърта част на поредицата Battlecruiser. Предварително планираното разширение на Battlecruiser Millenium няма да бъде издавано, а вместо него ще се появи изцяло нова игра, която ще предлага подобрена графика, доста нови кораби и стотици планети, които ще чакат да бъдат изследвани от космическите капитани.

DooM III

Голямата крачка напред към фотореализма при игрите

■ id Software/Activision ■ First Person Shooter ■ TRD: 2003



Сцени като тази сигурно ще ви накарат да играете на светната лампа или поне с компания за кураж.

Седмици преди тазгодишното шоу Е3, състояло се от 22 до 24 май, бе обявено, че третата серия на Doom ще бъде представена на експото, а журналистите и редовите геймъри направо изкрейзиха при тази новина. Нямаше сайт, посветен на развлекателната индустрия, който да не написа поне няколко реда, за да привлече вниманието на тръпнещите в очакване фенове на култовия франчайз. Дори CNN, които относително рядко отразяват геймърски събития, не пропуснаха да споменат за еуфорията коло Doom III. Няма да е преувеличено, ако се каже, че почти всички останали PC игри, представени на Е3, потънаха, бледнееха и се губеха в сянката на новия Doom.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Показаното официално на Е3 е определено като ранна алфа, версия 0.01. При това не самата игра, а филмче с енджина на играта, което дава ясна представа какво можем да очакваме.

Историята

Действието се развива през идния век, 2145 година, когато голямата корпорация Union Aerospace е колонизирала планетата Марс и на нея се провеждат странни засекретени изследвания, охранявани строго от армейски части.

Първите минути от представеното филмче ни отвеждат именно при въпросната марсианска лаборатория, или по-точно изследователски център с колосални размери. Вниманието ни се приковава на няколко войници, стоящи на своите постове и разговарящи помежду си. Единият от войниците си сваля каската и тогава става ясно защо е целият интерес към новия Doom. Триизмерните модели на персонажите съвсем спокойно могат да се оприличат на тези, които познаваме от филмчетата на Blizzard към Diablo 2 или дори Final Fantasy: The Spirits Within, но В РЕАЛНО ВРЕМЕ. И тук не иде реч само за броя на полигоните в моделите им (1500 полигона само за ли-



Сенките в реално време правят лицата на тези зомбита дори още по-зловещи.

цата), а за фината анимация и на най-малките мускули, позволяващи видимо изражение и на най-дребната емоция. Синхронът на движението на устните с изричаните реплики е перфектен!

Филмчето продължава с това как една фигура се промъква покрай войниците и те не ѝ обръщат внимание, а и защо ли да го правят – това е просто един от изследователите. Но не е съвсем така. Камерата показва лицето на тайнствения тип и вие вече знаете, че не му е чиста работата. Изражението му е особено, а всичките мрачни подозрения се потвърждават от сенките, които злокобно играят по физиономията му, придавайки почти нечовешки облик. Мистериозната персона провежда кратък разговор с някого, явно негов шеф, казва, че всичко върви по план и секунди по-късно



НА ДИСКА

- На диска към списанието ще намерите филмче с кадри от DooM III, както и интервюта с Джон Кармак, Трент Резнор и други членове на екипа.

Реалност и Ад се сливат в едно!

Отваря се междупространствен портал, от който нахлуват призрачни създания. Първите жертви са войниците, познати от началото на филмчето, а не след дълго целият изследователски институт става владение на силите на мрака. Анимациите и кинематографичният подход към сцените на демоничното нападение са блестящи. Ставате свидетели на болката, която изпитват жертвите, докато адските духове превземат телата им – очите се изцъклят, кожата губи жизнения си тен до посивяване, а накрая цялото тяло придобива нечовешки контури и се превръща в изчадията, които познаваме от старите серии. Само че много по детайлни и къде-къде пострашни.

Добре дошли на Марс! Свикнете с мисълта, че ще сте специалитетът на заведението...



Както ръководителят на проекта, Джон Кармак, казва във всички свои интервюта, Doom 3 е нещо повече от балсам за очите. Акцентът на играта е върху персоналното изживяване на играча и върху ужаса – ужас, който ще направи игри като Aliens Versus Predator 2 и Resident Evil да изглеждат като серии на "Том и Джери". Това ще бъде постигнато по всякакви възможни начини. Вече споменах за мимиките, които ще бъдат видимото изражение на страха, но той първоначално ще бъде постиган чрез старателното планиране на сцените и мрачната обстановка, осветена от слаба призрачна светлина – причина за още по-гротескни сенки. От показаното филмче могат да се извадят няколко подходящи примери, илюстриращи идеите на id Software и по-специално на Фред Нилсон (познат с работата си по компютърните анимации AntZ и спечелилия Оскар Shrek). В една от тях главният герой се оглежда в огледало, когато внезапно вижда не само своето отражение, а и това на зъбат демон, идващ все по-близо и близо... В друга сцена героят върви по слабо осветен коридор, когато иззад близкия ъгъл се проточва сянката на зомби, предвестяваща нежелана среща. Дори смъртните анимации са на невиждано ниво. Не само ще се видите проснати бездиханни на земята, но чудовището, което ви е убило, ще започне да ви влачи в неизвестна посока, а тялото ви ще оставя мазна кърва-

Max Payne 2

На експото бе обявено, че Take 2 са закупили правата върху търговската марка Max Payne. Според тях до края на 2003 година ще видим продължение на хитовия екшън. По всяка вероятност разработката отново ще бъде поверена на Remedy, за което те ще получат 8 милиона долара. До момента не са известни никакви подробности за играта.

Jumpgate Episode 2



На Е3 Скот Браун от Net Devil представи разширението за хитовата online стратегия Jumpgate. То се нарича Jumpgate Episode 2: Attack of the Conflux и ще излезе през лятото. В него освен значително разширена свобода на действие ще можете да изследвате цяла нова галактика и да строите собствени бази.

Imperium Galactica 3



Един от гвоздеите в представянето на германската компания CDV Software на шоуто в Лос Анджелис бе дългоочакваното продължение на Imperium Galactica. Играта трябваше да излезе още миналата година, но бе отложена, за да могат програмистите да доизпипат геймплея. В третата част освен зрелищни космически битки отново ще можете да се занимавате с мениджмънт на големи космически държави. Според последните информации от CDV стратегията ще излезе през есента.

Rayman 3



UbiSoft демонстрираха почти готова версия на новия Rayman, който трябва да се появи на пазара за Коледа. В новото издание акцентът е преместен върху битките. Според очевидци, играли Rayman 3, особено босовете са впечатляващи. Дизайнерите на UbiSoft са се погрижили освен шарена графика отново да има и забавни ефекти – така например единият бос е вещица, която първо трябва да превърнете в жаба, за да можете след това да я разфасовате на спокойствие с вашите юмруци. В играта ще има и голямо количество скрити нива, както и въздушни битки.

Black & White 2



На E3 Lionhead съобщиха, че усилено работят по продължение на нестандартната стратегия Black & White, която бе едно от най-нашумелите заглавия миналата година. Black & White 2 ще предлага подобрена графика, нов изкуствен интелект и доста разширен геймплей. От Lionhead обещават също така да отстранят и всички посочени от феновете недостатъци на първата част. Засега не е известно, кога точно ще се появи продължението.

Expansion за Civ III

Civilization III: Play The World ще се нарича този expansion за третата част на знаменитата стратегия. Ще бъдат добавени осем нови цивилизации, разширен multiplayer, нови терени, нови features – например Radar Tower. Ще има и допълнения към интерфейса, но те ще са много минимални и по-скоро за поправки на бъгове или най-елементарни недоглеждания – като например командата "auto-bombard". Дано след това да не се налага пак да чакаме излизането на цял куп patches.

ва следа. В най-обикновения случай ще видите как демон си играе с жалките ви останки, броени секунди преди да откъсне главата и да я глътне. Със задължителното хрускане и мляскане, разбира се.

Има още нещо, което искам да кажа тук, а то е, че това ще е първият екшън на id Software, който ще е с осезаемо по-бавен в сравнение с други продукти от жанра. Целта е играчът да усети търсения реализъм, да забележи живия свят на Doom 3 правдоподобно, а не да хвърчи като ракета и всичко наоколо да е като на забавен кадър. Според създателите няма причина за притеснения, че бавното действие ще е отегчително за феновете на бързи игри като Quake.

Оръжията са тема табу,

но почти сигурно е, че ще видим познати "играчки" като пистолет, assault rifle и machine gun. От тази ранна алфа версия на играта става ясно, че повечето оръжия ще изискват сравнително често презареждане, което пък отнема ценно време при масовите мелета. Това време обаче може да бъде намалено на по-късен етап от разработката или да бъде запазено за реализъм.

Чудовищата от своя страна ще наподобяват тези от първите две серии и няма как е да е другояче като се има предвид, че

Doom 3 не е продължение

на предишните части, а доста разширен и усъвършенстван римейк на Doom 1.

Въпреки частичните прилики със старите познайници, гадините ще са много по-зловещи и значително по-умни (разбирайте AI), а и ще видим съвсем нови създания. От показаните на E3 ясно могат да се различат следните видове:

– въоръжено зомби-войник
– хуманоидно дебело зомби
– четирикрако кучеподобно чудовище
– нормално зомби с човешки ръст
– малко четирикрако зомби, което може да скача високо и да хвърля огнени кълба
– бързоногo зомби, наподобяващо Reaper от Quake 1
– човекоподобно зомби, което има пипало вместо едната си ръка и го ползва като камшик
– двуног гигант с огромен ръст и силно развита мускулатура

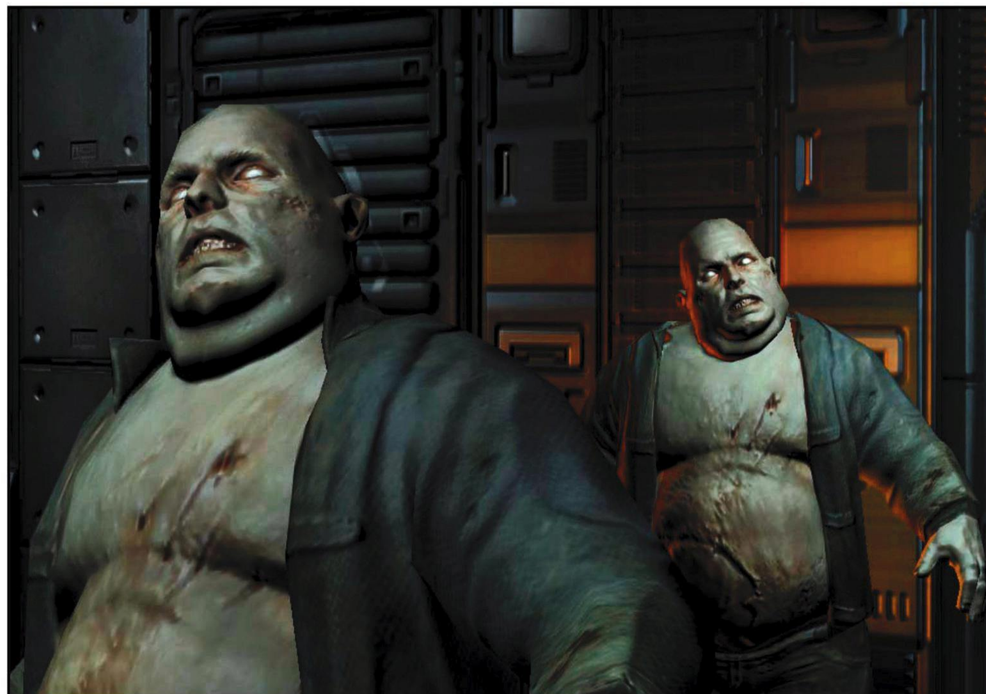
Твърде вероятно това са само малка част от всичките типове врагове, но останалите засега не са известни и, предполагам, ще са нещо по-така от поредния разред зомбита.

Музиката

по всичко личи, че ще е на Trent Reznor от групата Nine Inch Nails. След като той присъства във филмчето за играта, което можете да намерите на диска към списанието, и говори за озвучаването, както и фактът, че е отговорен за музикалната атмосфера на doom-ския щанд на E3, е естествено да се направи такова предположение.

Сигурното обаче е, че едно филмче от алфа версията, дълго само 10 минути, успя да хвърли всички в екстаз и само нови предположения могат да се изкажат за това какво ни очаква, когато играта излезе на пазара някъде към края на 2003 г. Дотогава ние се ангажираме да ви държим в течение за новостите около Doom 3, които, надяваме се, ще излизат по-често сега, след като id Software вече размътиха представите на феновете си за революционна визия и жанра на шутърите като цяло.

Дебелите зомбита рядко идват сами...



No One Lives Forever II

■ Monolith/Sierra ■ First Person Shooter ■ TRD: 2002



С оригиналния си хумор, непотовторимата атмосфера и буквално перфектния солов геймплей играта No One Lives Forever (NOLF) си осигури вечен живот в сърцата на геймърите. На тазгодишното E3 бяха разкрити подробности за нейното дългоочаквано продължение

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

За тези, които не са играли оригиналната игра, ще поясня, че действието се развива в края на 60-те, а хумористичната сюжетна линия е вдъхновена от шарено-хипарската атмосфера на онова време и пародийно-шпионските филми ("Отмъстителите", "Остин Пауърс", "Джеймс Бонд"). На пръв поглед това може би не звучи особено завладяващо, но играта бе наистина превъзходна и поне аз не познавам човек, който да е останал недоволен от нея. В продължението NOLF 2 отново ще се вживеем в ролята на чаровната тайна агентка Кейт Арчър, превърнала се в Немезида за суперзлодейските грандомански планове на криминалната организация H.A.R.M.

Работата по това заглавие е в напреднал стадий – очаква се играта да бъде завършена до края на тази година. По всичко си личи, че външният вид ще е превъзходен – новият Lithtech Jupiter енджин поддържа такива екстри като свръхдетайлни климатични ефекти и невиждано подробни и разнообразни анимации на персонажите. Обърнато е внимание дори на такива дребни детайли като движението на тревичките от вятъра. Очевидци от изложението E3 разказват с небивал възторг за демонстрацията на играта, в която е било показано колосално торнадо, отнасящо каравани, огради, лампи и хора по пътя си. Авторите разкриха подробности и за светлинната система, поддържана от новия енджин, която позволява на играчите да премахват светлинните източници като прострелват лампите или просто развинтват крушките с ръка...

Можем да бъдем сигурни, че оригиналният хумор ще се върне с пълна сила и в продължението – Кейт ще се изправи срещу комични руснаци, приказливи френски мимове и мистериозни нинджи от женски пол. Едно от новите оръжия ще е... банан. Или по-точно бананова кора, която, поставена на пода, ще предизвика елегантното падане на нищо неподозиращия патрулиращ противник. Естествено арсеналът на Кейт ще бъде попълнен и с доста по-сериозни оръжия, както и нови високотехнологични играчки.

Авторите обещават, че ще поправят малкото грешки, които са допуснали в първата игра. Например в продължението няма да има изнервящо дълги анимации, които бяха характерни за NOLF.

Играта ще поддържа мултиплейър, но само в кооперативен режим. Изненадващо няма да бъдат включени стандартните игри като Deathmatch и Capture the Flag. Това решение може би ще възмути много мрежови маниаци, но то не е чак толкова странно, тъй като в оригиналния NOLF тези игрови режими никак не бяха на почит. В крайна сметка чарът на тази игра си остава точно в соловата кампания, което я отличава от почти всички други 3D-екшъни на пазара.



Republic след половин година

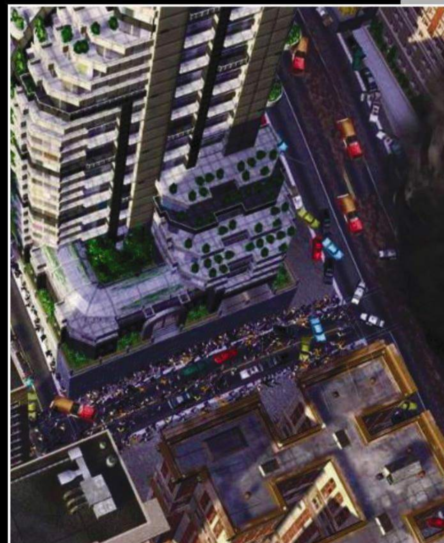


Дългоочакваният симулатор на социалистическа държава Republic вече е в доста напреднал стадии на разработка и ще се появи до края на годината.

Silent Hill 2 ще се появи за PC

Конзолният хит Silent Hill 2 ще зарадва и PC геймърите. Това стана известно по време на презентацията на Konami на E3. Играта ще се появи на пазара през следващата година, докато другият мегахит на японците – Metal Gear Solid 2 ще излезе още тази есен. Клип от MGS2: Substance можете да намерите на диска към настоящия брой.

EA показаха Sim City 4



Electronic Arts за пръв път демонстрираха публично четвъртата част на Sim City. Самият геймплей на практика е запазен спрямо предишните издания на играта, но са направени доста оптимизации по интерфейса, а освен това SC4 ще предлага и изцяло обновена графика. За феновете на The Sims пък е предвидена специална опция, която позволява да импортирате в Sim City 4 вашите семейства от The Sims.

Unreal Tournament 2003

Продължението на UT е почти готово и гласи много изненади

■ Digital Extremes ■ unrealtournament2003.com ■ 1st Person Shooter ■ TRD: Q3 2002





Според казаното и показаното на E3 играта Unreal Tournament 2003, доскоро известна като Unreal Tournament 2, е почти готова, остават дребни доизкусурявания и ще е на пазара до месец юли тази година.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

На експото бе демонстрирана почти завършена версия на UT 2003, но журналистите имаха възможност да се запознаят само мрежовия режим, върху който е кипял усилен брейнсторминг, съдейки по промените, направени спрямо първата серия.

В UT 2003 играчите ще се натъкнат на доста променени като ефективност оръжия. Още отсега можете да забравите за евтините трикове с rocket launcher-ите и тяхната възможност да изстрелват по 6 ракети! Същото важи и за останалите попълнения в арсенала, които ще нанасят щети в доста по-малък радиус. Основната идея е да се избегнат лесните фрагове, а играчът да отдели повече време в разучаване на специфичните особености на всяко пушкало. Ще можете да ползвате супер-оръжия като tag-rifle, с която маркирате цел, а останалото оставяте на сателитния лазер и неговия можен откос.

Интересна е идеята за специалните умения на персонажите, които ще се придобиват след събиране на адреналин под формата на pick-ups или от поваленитe противници. Сред тези умения се нареждат двойният скок и възможността да бутате стени, но със сигурност ще има и много други. Друг начин за придобиване на повече умения е да направите поредица бързи попадения, headshot и т.н.

Няма много данни за соловата кампания, но от Digital Extremes обещават, че тя няма да е претупана, а ще има няколко оригинални режима като този, в който ръководите отбор ботове с серия от игри.

Unreal 2: The Awakening

Играта-магнит за геймърското внимание

■ Legend Entertainment ■ www.unreal2.com ■ 1st Person Shooter ■ TRD: 2002

Не веднъж сме писали за втората серия на Unreal, но няма как да не го направим отново, тъй като The Awakening бе един от най-красивите шутъри на експото, изоставащ единствено от абсолютния фаворит Doom III.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com





Този път изобщо няма да говорим за графиката, тъй като нееднократно е ставало дума за нея, а за другите елементи, върху които работят разработчиците. Едно от най-съществените неща, които ще отличават Unreal 2 от останалите конкуренти в жанра, са разнообразните оръжия. Освен стандартния пистолет и помпата можете да очаквате всевъзможни извънземни офанзивни средства, които не само са с изчанчен дизайн, но ще могат да ползват различни муниции. Това обаче не се отнася само за инопланетния арсенал, но и за по-стандартния - например един вид rocker launcher ще може да работи с 6 различни типове гранати.

Според създателите в Unreal 2 ще се натъкнем на всевъзможни видове врагове, чиято бройка непрестанно се мени с всяко поредно изказване, но със сигурност ще е над 20. Всеки вид от своя страна ще има по няколко модификации. Да речем, пехотинците ще се делят на 4 под-вида, а те пък от своя страна на light, medium и heavy, в зависимост от екипировката и уменията им.

В предишни броеве описахме част от враговете, но на E3 станаха известни повече подробности като тази, че те ще имат своя уникална силна черта, слабост, и метод на атака. Демонстрираните примери включват механизирана раса, която може да поправя елиминираните си воини с помощта на малки управлявани от дистанция роботи (drones). За да се отървете трайно от представителите на тази раса, ще трябва да унищожите и техните drones. Други извънземни пък са титанично големи и ще можете да бродите в тялото им, да атакувате имунната им система, докато се пазите от паразитите в стомасите им.

Unreal 2 е в напреднал стадий на разработка, но едва ли ще я видим завършена преди края на есента на тази година.

007 NightFire

■ Electronic Arts ■ www.ea.com ■ 1st Person Shooter ■ TRD: Q4 2002

След като разработката на The World Is Not Enough за компютър – предишната игра за Джеймс Бонд – бе спряна неочаквано само месеци преди нейното приключване, PC-геймърите не знаеха дали някога могат да очакват нови приключения на 007 на мониторите си. Отговорът дойде година по-късно, както и доказателството на E3.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Gearbox Software и EA подготвят NightFire, нова игра за Джеймс Бонд, която ще се появи не само за конзолите, но този път и за PC. В това приключение главният герой с кодово название 007 ще се сблъска с нов злодей на име Рафаел Дрейк, който, както всички ексцентрични умници, иска да владее света.

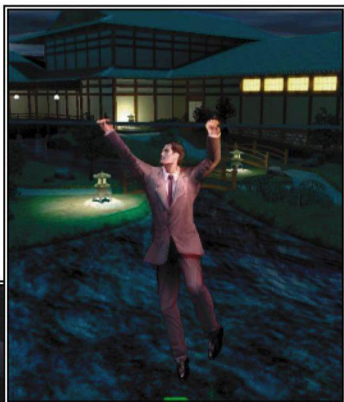
До момента се знаят факти само за соловата кампания, която ще се състои многобройни мисии, пръснати из всякакви екзотични места на планетата, че дори и извън нея. Можете да очаквате операция в австрийските Алпи, гмуркане във водите на Южния Пасифик, дори разходка при нулева гравитация до космическа станция.

NightFire засега изглежда несъпоставим в графично отношение с останалите предстоящи да излязат заглавия от жанра, но авторите обещават богато на емоции изживяване и задълбочен геймплей. През по-голямата част от времето ще гледате през очите на Бонд, типично за всеки first person екшън, обаче при по-напечените моменти камерата ще преминава в трето лице, за да се постигнат кинематографични ефекти.

Същността на мисиите образно може да се раздели на два вида – екшън и тайно промъкване, а за още по-достоверния облик на популярния герой често ще го срещате в компанията на красиви дами, пред които ще трябва да демонстрирате неустоимия си чар.

Оръжията ще са реално съществуващи, а неизменна част от екипировката ви ще са всевъзможните джаджи на Q, които за първи път в игрите за Бонд ще можете и да ъпгрейдвате.

Все още непотвърдено за PC версията остава дали ще има опция за преследване с автомобили, но до зимата на 2002, когато играта трябва да е готова, вероятно ще имаме повече информация.







Deus Ex 2
Invisible War

Как Ion Storm и Eidos се целят нависоко?

■ Eidos Int. ■ www.deusex2.com ■ FPS ■ TRD: 2003

Тази година на Electronic Entertainment Expo бяха показани всевъзможни игри за всякакви платформи, но сред шутърите продължението на Deus Ex бе един от по-обещаващите продукти. Не само заради носталгичните чувства към първата серия, но и заради перспективните идеи в основата на Invisible War.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Действието се развива около 20 години след финала на оригинала, когато светът тепърва започва да се възстановява след жестока икономическа катастрофа. Религиозни и политически опортюнисти решават да се възползват от хаоса и да подчинят правителствата на своята програма, а властта в този удобен момент би им помогнала да наложат диктатура за много дълго време. Вие трябва да ги спрете!

Един от основните елементи в геймплея на оригинала бе възможността да се промъквате скришом покрай враговете. Във втората част тези ключови моменти ще се завърнат, но на по-високо ниво. За първи път сенките в реално време и криенето в тях ще са неизменна част от пътя ви към успеха, или съответно ще водят до пълен провал. В Deus Ex 2 ще можете да правите биотехнични модификации на героя си, така че той да вижда през стените, да скача 12 метра високо, да става неуловим за радарите...

Решенията, които взимате, ще водят до различни финали, което ще бъде предпоставка да превъртите играта няколко пъти. Също така много от възможните методи за минаване на заплетени ситуации ще бъде по мирен и безкръвен път.

Показаното на E3 е оскъдно, заради началния стадий на разработка, но достатъчно, за да предизвика нужния интерес, който ще поддържаме и занапред.

Need for Speed Hot Pursuit 2

Ще успеят ли Electronic Arts да покрият очакванията на феновете?

■ Electronic Arts ■ www.needforspeed.com
■ Racing ■ TRD: Есен 2002

Липсваха ли ви ченгетата от NFS 3? След две серии на Need for Speed, в които на практика липсваха, те ще се завърнат в Hot Pursuit 2 – по-бързи и по-безкомпромисни от всякога...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com





Шестото поредно издание на популярната поредица Need for Speed съвсем скоро ще бъде завършено и от показаното на E3 можем да очакваме завръщане към класическия геймплей, който липсваше на геймърите в предходните две части.

Гонките с пазителите на реда бяха една от най-големите атракции в NFS 3 и те ще бъдат в центъра на събитията за новата игра. Hot Pursuit 2 ще има няколко невиждани досега режими със звучни имена като "Be The Cop", в който ще можете да се състезавате с приятел в залавянето на нарушителите, и режим "Top Cop", който не е ясно какво ще предлага, но авторите гласят опция да преследвате бандитите, докато се опитват да ви се измъкнат пеша.

Hot Pursuit 2 ще има и стандартните за състезателните игри опции "Single Race" и "Championship".

По-голямата част от феновете бяха разочаровани от NFS: Porsche Unleashed, защото изборът на автомобили бе ограничен до различни модели на една марка. Новата серия няма да е софтуерна реклама на поредния концерн, а ще можете да управлявате над 24 екзотични возила на Ferrari, Lamborghini, Porsche и Mercedes.

Трасетата ще бъдат напълно издържани в най-добрите традиции на Need for Speed и ще са с дължина около 25 километра.

Визуално Hot Pursuit 2 не впечатлява с добра графика, но до края на разработката има още време, през което дизайнерите трябва да вложат повече умения, иначе новият NFS няма да се пребори с новата вълна от виртуални ралита, която ще залее PC-геймърите.

RalliSport Challenge

Красив, бърз и забавен... перфектният рейсър!

■ Digital Illusions ■ www.xbox.com/rallisportchallenge ■ Racing ■ TRD: 2002



RalliSport Challenge (RSC) вече си спечели уважението на критиците като игра за Xbox, но компютърните геймъри още тази година също ще могат да ѝ се насладят във версия за PC, дори да направят корекции в личните си класации за най-добри виртуални авто-състезания.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



За разлика от задаващия се нов Need For Speed, рейсърът на Digital Illiusions не само изглежда невероятно красиво, но също така има шансове да се намести трайно в сърцата и харддисковете на компютърните геймъри.

Въпреки че изглежда напълно реалистично в графично отношение, RalliSport Challenge ще има съвсем малко допирни точки със заглавията, които търсят симулация на шофиране. Ще можете да вдигате доста по-високи скорости от тези на реално съществуващите марки автомобили, чиито модели ще видите в играта. Освен това авторите не искат да се отплесват с излишни занасяния по заледените участъци или стръмните възвишения на някои писти, за да не се убива забавният елемент на геймплея, който преди всичко ще се води от правилото "газ до ламарината". Същото важи и за повредите по возилата – те ще имат само козметична проява, но няма да влияят на управлението.

За RSC са лицензирани 29 модела, сред които такива на Ford, Volkswagen, Toyota, Peugeot, Mitsubishi, Subaru, Opel, Citroen, Lancia, Nissan, Audi, Suzuki и мн. др. По-екзотичните марки ще бъдат скрити и ще могат да се "отключат" при определени постижения на играча.

Пистите пък ще бъдат около 48 и ще съответстват на режимите за игра, които са Hill Climb (планински възвишения), Rally (без особености) и Ice Racing (заледени участъци).

Ако всичко върви по план, транслацията на RalliSport Challenge за PC трябва да завърши до края на лятото.



Return to Castle Wolfenstein
Enemy Territory




■ Mad Doc ■ 1st Person Shooter ■ TRD: 2002

На E3 бяха представени няколко разширения за вече появили се на пазара игри, които според очакванията ще бъдат не по-малко хитови от своите първообрази. Дали това ще стане обаче, ще разберем до края на тази година, когато всеки един от долуизброените експанжъни трябва вече да е пуснат в продажба.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Едни от най-честите критики към последния Wolfenstein беше краткостта на играта. Тези, които са били разочаровани в това отношение, могат да отдъхнат, защото B. J. Blazkowicz скоро ще се завърне, за да нарита още фашистки седалищни части. Излишно е да казвам, че това разширение, наречено Enemy Territory, ще е на цената на цяла игра, но ето какво можете да очаквате за парите си:

Mad Doc и Splash Damage, които се занимават с разработката, не бяха готови да покажат много от новата солова кампания на разширението, но споделиха, че тя ще се състои от поне десет нови мисии. Не е ясно и как ще се развие историята, както и дали замъкът Wolfenstein ще присъства под някаква форма, но като се има предвид, че той липсваше през по-голямата част на пълната игра, а тя стана хит, това едва ли е от особено значение.

На еспото бяха демонстрирани предимно нововъведенията за мултиплейъра. За него съществени за геймплея ще бъдат новите оръжия, сред които е вид мощен гранатомет и малка, но деструктивна мина, която ще може да се поставя навсякъде по терена. Неизвестно е дали някое от тези оръжия ще се появи в соловата кампания, но е сигурно, че и там ще има поне няколко допълнителни пушкала.

Тези от вас, които харесват мрежовия режим на RtCW, могат да очакват няколко нови класа персонажи, както и въвеждането на инженерски способности. Нов клас ще бъдат т. нар. тайни агенти, които ще могат да взимат униформите на мъртвите вражески войници и да се дегизират до неузнаваемост като ползват чуждата самоличност. За да не бъдат разпознати по-дълго време, те трябва избягват стрелбата, да разчитат на потайност, и то в по-закътани местенца на картата, защото, ако опонент задържи курсора на мишката върху тях, ще се появи името с истинската самоличност... и мотиви. Също така агентите ще бъдат въоръжени с картечницата със заглушител, която преди не бе налична в мрежовия режим.

Инженерите от своя страна ще могат да строят защитни установки. Например, ако са на страната на нацистите, ще могат да издигат отбранителни вишки, а американските им еквиваленти ще строят мостове, улесняващи превземането на вражеската база. Тези, а и други творения на инженерската мисъл ще могат да се изграждат на строго определени места по терена, а също така да се разрушават.

Надяваме се скоро да имаме повече информация за RtCW: Enemy Territory, експанжънът на една от най-качествените компютърни игри от тази година.

Empire Earth:The Art of Conquest



Експанжънът на Empire Earth ще добави нова, петнадесета епоха към вече съществуващите 14. След като в оригинала играчите създадоха своя империя на Земята, идва времето за покоряване на космоса. Очаквайте битки с лазери, светлинни мечове и други високотехнологични машинарии.

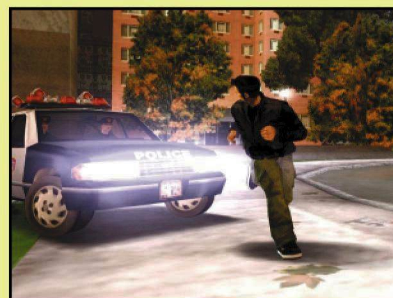
Mechwarrior 4:Mercenaries



Този add-on ще бъде самостоятелен – няма да изисква копие на MW4, и ще предлага 40 съвършено нови мисии, над 35 нови mech-а, възможност за контрол над две групи от по 4 машини.

Предполага се, че новите турнирни битки ще бъдат хитът сред феновете на поредицата.

Grand Theft Auto: Vice City



Първоначално Vice City бе обявена ексклузивно за PlayStation 2, но после добавиха, че това се отнася само за конзолите. Поредното издание от поредицата GTA ще се появи и за PC, но пак след премиерата за PS2. Носят се слухове, че компютърната версия ще бъде пусната като експанжън за третата серия, обаче до момента няма потвърждение. Действието във Vice City ще се развива през 80-те години на миналия век в град на корупция и злоупотреби със служебно положение.

INDIANA JONES® AND THE EMPEROR'S TOMB™

■ Lucas Arts/The Collective ■ www.lucasarts.com/products/indiana ■ Action ■ TRD: 30.XI.2002



Интересен сюжет, силни емоции, сложни герои, както и найидейно замислените екшън-сцени, които някога съм виждал – така помня филмите за Индиана Джоунс. Те са шедьовър, чийто дълбок замисъл не може да се побере в определението "приключенски филм". А и знаете ли... носят се слухове, че преди години колегата Икономов станал студент по археология именно заради Инди.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

Lucas Arts решиха за пореден път да пренесат любимия ми герой на компютърния монитор. За разлика от предишните игри от поредицата (вижте карето), тази ще е ориентирана повече към екшъна. Загадки все пак ще присъстват, но като подправка към основното ястие. Това е жалко, но предвид факта, че по-сложните и оплетени third person-и не се оценяват от масовия геймър, е напълно разбираем ход от страна на Lucas Arts и The Collective.



Действието се развива преди събитията в "Индиана Джоунс и храмът на обречените"

Престъпна азиатска групировка, известна като Триадата на Черния дракон, и германски наемник, Albrecht Von Beck, са сключили зловещ съюз. Тяхната цел е да открият Сърцето на Дракона – черна перла, която дава на притежателя си способността да контролира умовете на хората. Според слуховете, тя е погребана в криптата на първия китайски император. Тайнственият артефакт е бил скрит за повече от две хиляди години.

И двете заинтересовани страни имат голяма полза от перлата. Нейното свойство (да подчинява отделната човешка личност) е безценно както за авторитарното общество на нацистите, така и за китайския мравуняк.

С Инди се свързва Marshal K'ai, азиатски бизнесмен, който моли нашия герой да му помогне да върне перлата на правителството на Китай (имам предчувствието, че и на този човек не му е чиста работата). Нещата се усложняват от това, че Инди трябва да пребroди света, за да открие трите разпръснати парчета на Драконовия печат – ключ, който отваря криптата на императора. Асистентката на K'ai, красивата азиатка Mei Ying, става спътница на Инди в неговото приключение.

Може би това звучи като поредното екшън-археологическо клише? Всъщност истината е, че това ВЕЧЕ е клише, тъй като от излизането на

Обърнете внимание на реалистичните сенки.

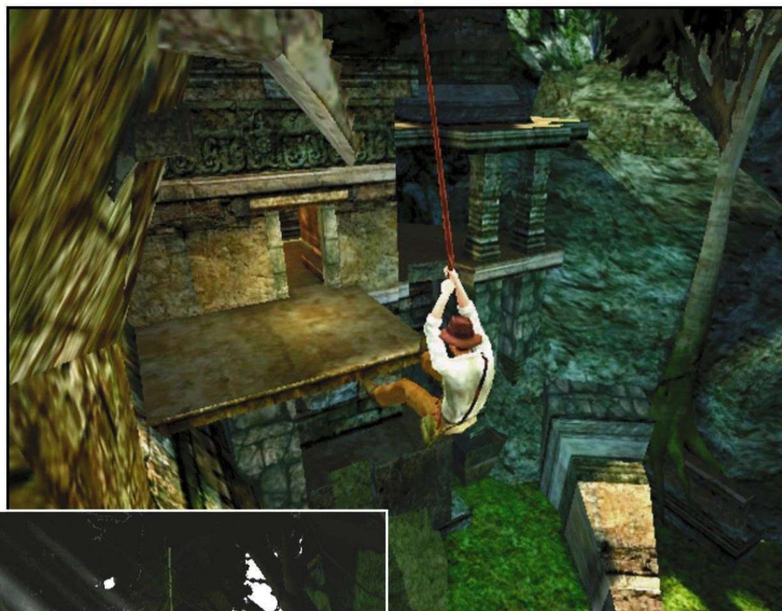




МИНАЛОТО

Най-важните игри на Lucas Arts за Индиана Джоунс досега са:

- Indiana Jones and the Infernal Machine - Това е third person, който имаше доста недостатъци. Наред с това имаше много интересни пространствено-логически нива. Малко преди края си играта се превръща в малък шедьовър на триизмерния дизайн. За съжаление тромавата механика на геймплея, наред с прекалено интелектуалния момент, застъпен в по-горните нива, отблъснаха доста хора. Авторът на тази игра е същият, който е създал и Indiana Jones and the Fate of Atlantis - великолепен куест, чиято история се разклонява в три посоки. Така на едно и също място с едни и същи герои се случват съвсем различни неща. Играчът може да мине играта, тръгвайки по пътя на интелектуалеца, решаващ сложни загадки, да избере пътя на самотния авантюрист или да сподели приключението с Sofia Hapgood - красивата спътница на Инди. Сюжетът първоначално е бил замислен като четвърта част на едноименния филм. Покъсно на неговия автор са дадени пълномощията поне да го превърне в игра.
- Indiana Jones and the Last Crusade - куест по едноименния филм. Играта е доста стара и макар че (за времето си) налага стандарти в жанра, едва ли ще се понрави на разглезения от днешните технологии геймър.



С помощта на камшика Инди стига до недостъпни места.

филмите за Индиана Джоунс нататък киното и компютърните игри безразборно плагиатстват от основите, поставени от тази култова поредица. А и както казва Стивън Кинг: "Всичко вече е измислено, номерът е да го напишеш така, че хората да си помислят, че го виждат за първи път".

В играта ще ви се наложи да изследвате различни места и да събирате информация и артефакти. Но, както вече казах, макар че ще търсите ключове и други предмети, за да получите достъп до отделните части на нивото, ударението е поставено върху екшъна.

Хвърлени са много усилия за да бъдат включени в играта убедителни и ефектни ръкопашни схватки. Авторите полагат усилия противниците да се държат адекватно и когато се заформят по-големи мелета. Само с двата бутона на мишката (система, позната ни от Oni) ще можете да правите най-разнообразни комбота, удари и подли номера в боя. Можете да обезоръжавате враговете си и да използвате оръжията им. Можете да ги налагате и с предмети от околната среда – лопати, столове, крака от маси. Не бива да забравяме и камшика на Инди, който ще му помага в борбата и – както някои от вас вече са се досетили – при преодоляването на огромни пропасти.

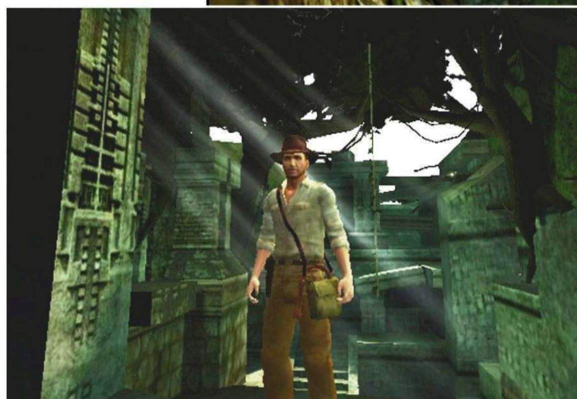
Героят е доста добре анимиран. Той може да се крие, прилепен до някоя стена, да скача и да се захваща за ръбовете на скалите, да се катери по вериги и да се спуска по въжета. Има динамични сцени, където вашата бързина е от значение за оцеляването ви в критични ситуации като срутване на мостове, пропадане на подови настилки и т.н.

Освен това ще има немалко преследвания с различни превозни средства. Машините, които участват по един или друг начин в играта, са въздушни, наземни, водни, подводни... Най-важното е, че са изключително екзотични –

гондоли, рикши, иска ми се да вярвам, че мярнах и дирижабъл

и носят духа на времето, в което се развива действието.

По време на самата игра, предварително скриптирани събития ще внасят още повече напрежение в



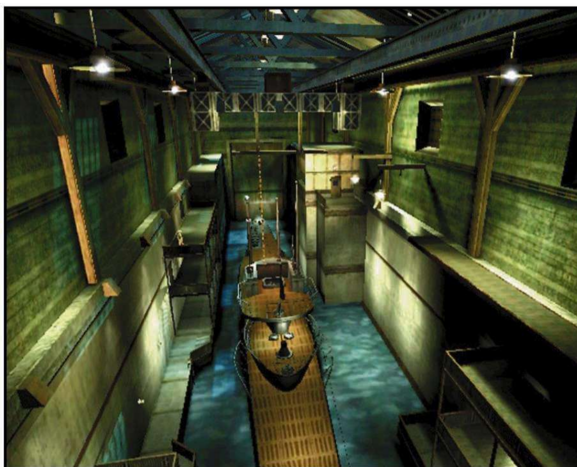
Индиана Джоунс се завръща.

екшън-сцените. Този тип "режисура" според мен доста допринася за усещането, че се намирате в интерактивен филм.

Представете си типични за филма ситуации (например ръкопашен бой с врагове върху покрива на движещо се превозно средство, което междувременно е атакувано от друг, подобен на него механичен звяр). В краткия trailer, който видях, впечатление ми направи сцена, при която нацистки самолети атакуват нашия герой, а той се отбранява, заел позиция на спирката на планински лифт.

Що се отнася до мястото, където се развива действието... ще видим свят в тази игра! Ще изследваме древен храм в джунглите на Цейлон, средновековен замък в Прага, подводен палат в Истанбул, планинска крепост в Китай, и с бясна скорост ще минем през улиците на Хонг Конг (както и през градската опера).

Околната обстановка е разнообразна и детайлна.



Все още не е ясно каква точно ще е ролята на Mei Ying? Дали ще помага в битките и загадките (както например ще правят двете героини в Galleon), дали ще дава "умни" съвети или просто ще се вясва в cut-сцените?

Като казах cut-сцени... Читателю, това е поредната игра, в която cut-сцените са с енджина на играта. Нека поне се надяваме, че ще бъдат изпипани. Все пак, графиката е доста добра, макар че това може би не личи от картинките. Нивата са големи, обширни, разнообразни и детайлни. Текстурите също, въпреки конзолната ориентация на продукта (разработва се както за PlayStation 2, така и за X-box). Енджинът има и някои красиви светлинни ефекти. Цветът на небето и разни дребни детайли (прелитащи есенни листа или птици) допълват картината.

Но как все пак се прави хубава игра за Индиана Джоунс? Има ли някаква формула? Самият Инди би отговорил: "Не знам. Ще го измисля по пътя." И най-забавното е, че импровизациите му успяват. Но дори и късметът да го подведе, той ще остане верен на себе си. Затова вярвам в Инди. Затова вярвам и в задаващото се приключение.



Подводното ниво.

LucasArts на E3 2002

Джедаи ще вилнеят и по екраните на персоналните компютри

Изневериха ли LucasArts на PC-геймърите? Напоследък със сигурност изглежда така, защото конзолите от новото поколение винаги се оказват с предимство в техния каталог. Star Wars: Bounty Hunter с Джанго Фет в главната роля и гладиаторската Gladius са само две от новите игри, които поне в близко бъдеще няма шанс да видим на екрана на домашното PC...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

За щастие не сме съвсем пренебрегнати – остават ни новите приключения на Indiana Jones, както и двете дългоочаквани ролеви игри по Star Wars. Като прибавим към тези три заглавия и добрата новина за продължението на Full Throttle, няма съмнение, че репертоарът на LucasArts все още представлява интерес за PC-геймърите, независимо от конзолните им залитания. И така – какво показаха те за PC на тазгодишното E3?

Здравейте, аз съм C3PO, протоколен дроид...



Вейдър приема извиненията на горкия бунтовник.





Не знам дали това е R2D2 или някой негов двойник, но планетата със сигурност е Татуин.

FULL THROTTLE 2

■ Може би най-радостната изненада, дошла от LucasArts на тазгодишното E3, бе новината за задаващото се продължение на приключенията на рокера Бен. Оригиналният куест Full Throttle излезе през 1995 и направи фурор като една от най-нетрадиционните игри в жанра. Продължението се очаква за PC и конзоли през 2003, а жанрът му е обявен като "екшън-приключение". По думите на авторите играта ще прилича на оригинала, но екшънските елементи ще са реализирани далеч по-добре. За съжаление информацията за момента е твърде оскъдна, но авторите на играта обещават конски дози юмручни боеве, хумор и високи скорости.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided
TRD: декември 2002

Дълго чаканата масивна онлайн Star Wars ролева игра, разработвана в партньорство със Sony Interactive, ще се появи за PC през месец декември тази година, по-късно ще бъдат издадени версии за X-Box и PS2. След премиерата са обещани няколко комерсиални разширения и няколко безплатни допълнения, обогатяващи игровия свят. На E3 бе показано playable демо на Galaxies. Действието в това демо се развива само на пустинната планета Татуин, но във финалната версия ще бъдат включени доста повече светове, в това число познати локации от филма като Набу и Явин 4. Друга закачка с многобройните фенове на филма е появата на познатите лица на R2D2, C3PO, Баба Фет, Джаба и почти всички останали персонажи от филмите. В играта ще се мярнат дори ключови личности като Вейдър и Люк Скайуокър, но те няма да са достъпни като игрови персонажи – иначе веднага биха се появили няколко хиляди Вейдъровци...

Също както при Everquest, идеята на Galaxies ще бъде по-скоро да създаде общество, отколкото предизвикателство. Авторите ни уверяват, че бързите рефлекси и успеваемостта в битките няма да са от първостепенна важност за успеха ви в ролевия свят. Бойната система ще прилича на тази в EverQuest (псевдореалновремева) – героите и чудовищата се атакуват последователно в реално време. Ще има възможност за скокове, приклякане и маневриране в битка.

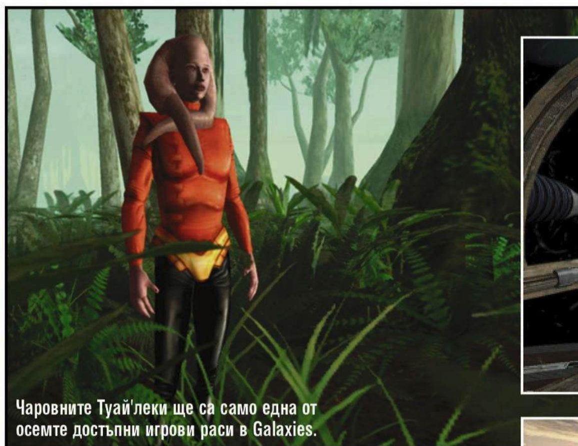
Ще бъдат достъпни общо осем игрови раси – Родианци, Мон Каламари, Туай'леки, Хора, Трандошени, Ботанци, Забраки и Уукита. При създаването на героите играчите няма да бъдат рестриктирани от предварително определени "класове". Вместо това техните силни и слаби страни ще се определят от прогреса им в определени умения, свързани в дървовидна структура. В процеса на игра можете да си изберете определена професия, с която да персона-

лизирате героя си. Ще има както батално ориентирани професии (ловец на глави), така и съвсем миролюбиви (шивач, лечител). Играчите ще могат да станат дори джедаи, но това няма да е никак лесно. Ще има и "тъмни" джедаи, включително такива, размахващи двойни светлинни мечове, подобни на този на Дарт маул. Героите често ще бъдат придружавани от спътници и помощници – примерно конструирани от тях дроиди или обучени домашни любимци. В синхром с "community"-духа на играта играчите ще могат дори да си строят къщи, кръчми или магазини и се очаква постепенно да израснат огромни поселища, управлявани, както си му е редът, от кметове, старейшини и т.н. Градската управа ще е съставена от играчи, които ще имат извънредни правомощия – например да определят местните закони или да поръчват защитни установки, минни полета и бойни роботи, за да охраняват градовете си.

Убитите герои ще бъдат съживявани в специални клонинг-центрове, така че няма опасност по случайност да загубите развития си герой. Естествено това съживяване ще ви струва скъпо и няма да е причина играчите да се отнасят безотговорно към героите си.

Играчите ще могат да се присъединят и към трите огромни фракции – Империята, Бунтовниците и Хътяните. Ако се издигнете в достатъчно висок ранг, в тази фракция ще може да командвате цели отряди от неигрови персонажи (примерно батальон имперски щурмоваци).

Като заглавие SW: Galaxies определено звучи много интересно, особено за хардкор SW-феновете, като мен. Жалко само, че масивните онлайн ролеви игри обикновено изискват месечни такси и SW: Galaxies няма да е изключение от това правило, което означава, че едва ли ще стане популярна в България.


Чаровните Туай'леки ще са само една от осемте достъпни игрови раси в Galaxies.

Star Wars: Knights of the Old Republic
TRD: пролетта 2003

За разлика от мрежовата Galaxies, акцентът в другата ролева SW игра ще бъде върху соловия геймплей. Действието в SW: KOTR се развива в една все още непозната епоха – златната ера на Старата Република (около 4000 години преди филмите). В онази епоха както джедаите, така и Ситите са хиляди, така че можем да очакваме гигантски епичен конфликт, достоен за Star Wars – вселената. В тази схватка именно вие ще изиграете решителната роля, а именно вашите джедайски таланти ще определят бъдещето на галактиката.

Героят ви ще има възможността да посети над 10 различни свята – както познати, така и нови – пустинната планета Татуин, ситския свят Корибан, джедайската академия на Дантуин и родния свят на Уукитата – горската планета Кашиук.

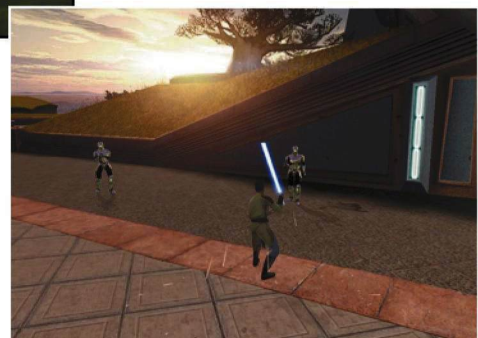
Независимо, че играта е RPG, в нея ще бъдат интегрирани много мини екшън-предизвикателства – ще имате възможността да участвате в състезание, да пилотирате кораб или да стреляте с бордово оръдие. Тези нетипични за жанра екшън-сцени няма да намалят цялостното "ролево" излъчване на играта.

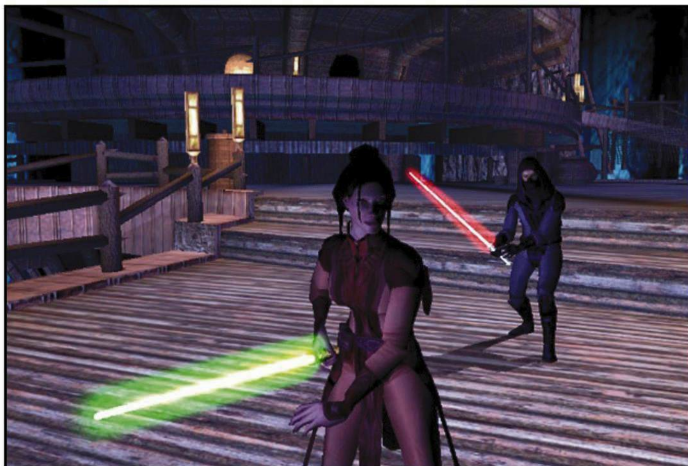
В началото ще избираме между мъжки и женски персонаж и три класа герои – войник, скаут, мошеник. Нека този привидно малък избор не ви стряска – с течение на играта героят ви ще придобие много нови способности и ще овладее Силата. Ще можете също да комплектовате група от трима герои, като спътниците ви могат да бъдат хора, дроиди или някоя от многото SW-раси.

Триизмерната графика на играта изглежда превъзходно и спокойно може да бъде сравнена с тази на Jedi Outcast например. Много нови ролеви игри попадат в капана на демодираните графични машини, но при SW:KOTR такава опасност няма – съдейки по скрийншотите, играта ще изглежда добре дори през 2003, когато е планираната пускова дата. На картинките можем да забележим детайли като диви животни, и отражения от лъскавите повърхности. По думите на дизайнерите външният вид на тежко ранените герои ще се променя, те ще куцукат и няма да могат да се бият ефективно.

Напомням, че SW:KOTR се разработва от професионалистите BioWare, които са почти безспорните лидери в RPG жанра за PC. Играта ще бъде издадена още тази година, но... за X-box. За съжаление PC-потребителите ще трябва да почакат чак до пролетта на следващата 2003 година.




Макар и визията да напомня на Jedi Outcast, играта е Knights of the Old Republic.


Задава се джедайски дуел...


Усещам смущение в Силата...

Duke Nukem Manhattan Project

Duke се завръща, макар и не Forever

■ Arush/3D Realms ■ www.dukenukemmp.com ■ P2 400, 64 RAM, 3D Video ■ Action ■ 1 CD


Този не е избягал от Star Wars. Това е главният гадняр, който ще ви вгорчи живота в играта.


Този хеликоптер е първият Boss в играта. Битката с него е на 3 отделни етапа.

Легендарният Duke Nukem най-накрая се завърна на мониторите. Макар и не с дългоочаквания Duke Nukem Forever, а с новата игра на Arush Entertainment, която обаче е правена под зоркото око на майсторите от 3D Realms и със сигурност ще зарадва феновете на русокосия терминатор.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Duke Nukem: Manhattan Project е първата игра с Duke Nukem за PC в последните 5-6 години. От Duke Nukem 3D насам са излизали само няколко expansion-а, повечето от които бяха с доста съмнително качество. В същото време 3D Realms от години работят по Duke Nukem Forever, която продължава да е обгърната в пълна мистерия. И така почти изневиделица на пазара се появи Manhattan Project, която, ако не друго, поне ще направи по-поносимо чакането на истинското продължение на Duke Nukem 3D. Самата история на играта е доста интересна. Arush се захващат с проекта още преди 3 години. Тогава идеята е съвсем друга. По първоначалния замисъл Duke Nukem: Manhattan Project трябва да е shareware игра, която да включва един епизод, а според концепцията на авторите останалите феновете е трябвало да закупуват през Интернет. Внезапно в края на миналата година Arush обявиха, че са променили плановете си и ще издадат заглавието като напълно комерсиална игра. Като причина бе посочено, че в хода на разработката се е оказало, че Manhattan Project е станала изключително добра игра и отговаря на всички критерии, за да може да се конкурира спокойно с всеки друг продукт. Още отсега мо-

Графика
7
Звук
8
Геймплей
8
Общо
8



Тази девойка би искала да ми се отблагодари за спасението, само дето Duke не би се занимавал с жени преди да свърши с нашествениците.

га спокойно да се съглася с това твърдение на авторите. Сигурно при вземането на това решение влияние е оказало и обстоятелството, че предвиденото за края на миналата година излизане на Duke Nukem Forever за пореден път се отложи във времето и така

Duke Nukem: Manhattan Project получи възможност да се появи преди своя голям брат

и да обере част от неговите лаври. Нищо чудно също така Arush да са имали предвид и негативния опит на други фирми, които вече се издъниха с подобни проекти ориентирани изцяло към online продажби. Това обаче вече не е от особено значение, защото Duke Nukem: Manhattan Project вече е на пазара.

След тази кратка историческа справка да минем и към самата игра. Duke Nukem: Manhattan Project си е чистокръвен аркаден екшън в духа на първите 2 игри от поредицата на 3D Realms. Въпреки първоначалните анонси на Arush играта не е 3rd person shooter, а 3D-графиката служи основно за специални ефекти и разни дребни екстри като възможността да приближавате камерата към


Специално за Manhattan Project от Arush са измислили и съвсем нови извънземни изчадия.


Подобно на Duke Nukem 3D и тук ще можете с помощта на камери да следите какво става из нивата.

Duke + пистолет = смърт на прасетата.



вашия герой. На практика нивата са в традиционно 2D като Duke не може да се движи в дълбочина освен на отделни места, които са специално маркирани. За сметка на това нашият човек владее разни други хитрини, с които досажда на ченгетата-прасета и останалата извънземна паплач, която се е поселила в Ню Йорк. Като стана дума за прасета, е редно да кажа и няколко думи за историята на играта. Тя също е издържана изцяло в духа на поредицата на 3D Realms – с други думи почти я няма. В самото начало на играта ще видите в пряко предаване от центъра на Манхатън как кметът на Ню Йорк възлага на Duke благородната задача да прочисти града от извънземни нашественици появили се в него благодарение на един стар враг на русокосия супергерой. След това следва... мащабно ритане на задниците на същите тези извънземни и на техния господар. Но да се върнем към Duke, хитрините и неговия

арсенал за ритане на извънземни задни части

Общо имате на разположение седем пушкала и легендарния ритник на Duke. Като оръжия ви очакват пистолет, пушка, няколко автоматични оръжия, легендарните Pipe Bombs, които служат идеално за взривяването на всякакви стени и други препятствия, и ...Shrinker-а. За малцината, непознаващи Duke Nukem 3D, ще спомена с 2 думи какво прави това оръжие. След като уцелите с неговия лъч някой противник, същият се смалява и за кратко време се превръща в джудже. В този период от няколко секунди имате възможност с особена садистична наслада да го размажете с вашите кубинки и да гледате как от страховитото прасе остава само малка кървава локвичка, която наподобява на размазан по стената комар. Освен това прасета в Duke Nukem: Manhattan Project дал господ. Не случайно един от най-често срещаните лафове на Duke в играта е

"Аз мразя прасета!"

При това става дума за същите тези особено антипатични прасища, които в полицейски униформи тормозеха геймърите в Duke Nukem 3D. Освен това Duke има на разположение и няколко power-ups с ограничено времетраене, които са разхвърляни из нивата. Така например на места ще можете да летите с добре познатия Jet Pack, очаква ви силово поле, което за известно време ви прави неуязвими и double damage, който ви позволява да направите с един изтрел на пихтия почти всеки неприятел. Част от останалите гадняри, които ще имате възможност да изтребвате в индустриални количества, също са стари познати, като от Arush Entertainment все пак са се постарали да предложат на феновете и ново пушечно месо. Така например още в края на първи епизод ще се сблъскате с едни доста странни типове, които са въоръжени с нещо, което силно наподобява... лазерните мечове на джедаите от Star Wars. Слава Богу, същите тези гадове не владеят Силата, иначе нещата със сигурност щяха да загрубеят доста бързо :)

Нивата са общо 24 на брой и са разделени на осем епизода като в края на всеки от тях ви очаква по един Boss, който, както може и да се очаква, ще ви изпоти особено много, като се има предвид, че по време на битката нямате право да се записвате, така че ако умрете, започвате да го мъчите отначало. Във всяко от обикновените нива имате да изпълнявате по няколко различни задачи. Освен да оцелеете, в повечето случаи трябва да намерите и карта за изход от съответното място. Това понякога е доста щекотлива задача, защото прасетата, притежаващи картите, се намират обикновено добре скрити на разни шантави места, така че психически се подгответе честичко да се връщате назад из вече прочистени територии, за да търсите проклетите карти. Наред с това като приятен бонус имате удоволствието да спасявате

КЪДЕ Е DUKE NUKEM FOREVER?

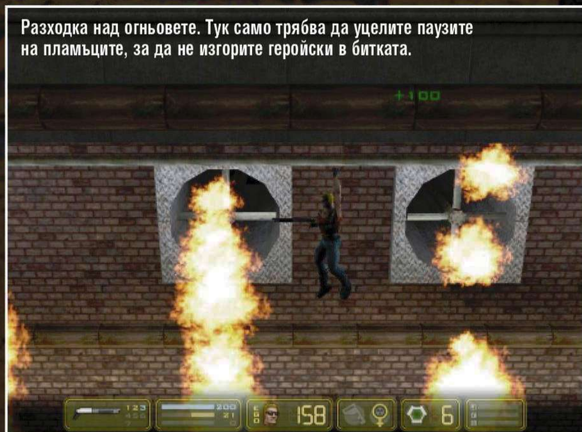
- За момента 3D Realms продължават да се обгръщат с гробовно мълчание относно техния дългоочакван first person shooter. Официалното становище е "Когато е готово", но все пак нещичко като информация от почти първа ръка има. Германският филиал на Take 2, които са издатели на играта, от 2-3 месеца работи с дата в края на октомври - началото на ноември 2002 г. Показателно в това отношение е и многозначителното отсъствие на 3D Realms от тазгодишното E3 и изказването на президента на фирмата Джордж Брусар, че те не са отишли на E3, защото биха загубили цял месец, а в момента им е по-важно да довършат Duke Nukem Forever.



Плюсове:
- Забавен аркаден екшън.
- Купища познати от предишните части герои.
- Добре направени нива.
- Лафовете на Duke!

Минуси:
- Не е Duke Nukem Forever :)
- Няма multiplayer




Разходка над огньовете. Тук само трябва да уцелите паузите на пламъците, за да не изгорите геройски в битката.

Jet Pack-ът ще ви помогне да достигнете до иначе недостижими места в играта.







Извънземните прасета са най-честият противник в играта.



по три красиви девойки

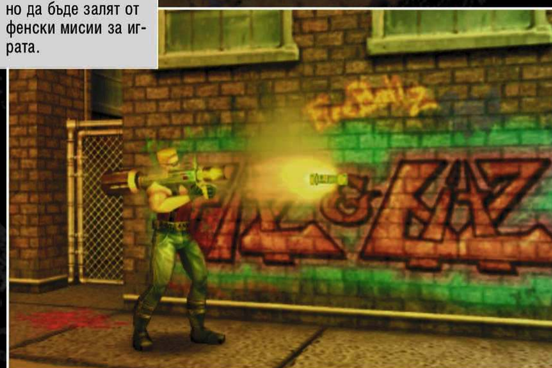
на всяко ниво, които за съжаление така и не получават възможност да ви се отблагодарят по подобаващ начин. При това причината не е в нежеланието на красавиците да демонстрират своята благодарност, а в липсата на време на нашия човек, който все пак иска да се концентрира преди всичко върху извънземните. Така редовно ще чувате лафове от типа на "Sorry Honey, I got some ass kicking to do first!". Тук искам да ви предупредя да говорите по няколко пъти с всяко спасено момиче, защото Duke има доста богат арсенал от извинения... с които отказва да опознае по-отблизо съответната жена. Въобще на тема лафове Duke Nukem: Manhattan Project няма да разочарова нито един фен на поредицата. Авторите на играта са се постарали да измислят достатъчно на брой изключително забавни кратки реплики, които по нищо не отстъпват на легендарните изказвания на героя от Duke Nukem 3D. Практически на всяка стъпка Duke коментира своя

разрушителен поход срещу космическите гадинки

и го прави изцяло в своя специфичен стил. За радост Arush са използвали и оригиналния глас от Duke Nukem 3D, а това допринася в голяма степен за майтапчийската атмосфера в играта. Същото важи в пълна степен и за цялостното звуково оформление. Като музика ви очаква нова версия на Grabbag (заглавното парче от Duke Nukem 3D, което преди няколко години спечели престижната музикална награда Grammy), а звуковите ефекти също са на доста високо равнище. Същото може да се каже с чиста съвест и за графиката. Преди няколко месеца първите публикувани картинки от играта не предизвикаха кой знае какви очаквания, но за радост може да се каже, че финалната версия предлага доста сериозен напредък в това отношение. Като цяло играта не блести с невиждани красоти, но самият модел на Duke, както и повечето противници изглеждат повече от прилично и със сигурност няма да раздразнят окото на свикналите с всякакви графични ексцесии геймъри. Нивата са също добре нарисувани и доста разнообразни като визия. Ще можете да посетите Чайна Таун, метрото на Ню Йорк, да предприемете екскурзия по покривите на прочутите небостъргачи в Манхатън... въобще, докато превъртите Manhattan Project, ще успеете да опознаете почти всички забележителности на Голямата Ябълка. При това цялата ви "екскурзия" става по един изключително забавен и неангажиращ начин, който ще се хареса на всички геймъри, които си падат по не особено напрягащ сивите мозъчни клетки нон-стоп екшън, гарниран със солидна порция чувство за хумор. Единственият по-сериозен минус, който ми направи впечатление в тази иначе изключително приятна игра, е пълното отсъствие на каквито и да е било възможности за игра в мрежа. В интерес на истината тук трябва да се добави, че самата игра като концепция принципно винаги е била чисто солова, а и самият геймплей не предполага кой знае какви опции за битки срещу истински хора, така че това е половин беля, а не може да развали общото изключително положително впечатление от новите приключения на Duke Nukem, които ще направят вечното чакане за оригинала на 3D Realms значително по-поносимо.

РЕДАКТОР НА НИВА

■ На диска към играта има приложен редактор, с който можете сами да си правите нива за Duke Nukem: Manhattan Project. Той е сравнително удобен за ползване, така че можем спокойно да очакване в съвсем близко време Интернет буквално да бъде залят от фенски мисии за играта.



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS

Продължението на "Age of Star Wars"

■ LucasArts ■ www.lucasarts.com ■ P2 233, 32 MB RAM, 2 MB Video, 240 MB HDD ■ RTS ■ 1 CD (изисква оригинала)

Едно е безспорно – това е Star Wars.



Езера от лава – това не може да е здравословно.



През втората половина на май клонираните най-сетне атакуваха кината по цял свят. В България филмът заслужено се прие много добре, независимо от традиционно лошия превод и многото чисто нашенски технически гафове около премиерата. Но големият екран пое само първата вълна на атаката – следващите ще бъдат върху компютърните монитори. А Clone Campaigns е едва първата от многото запланувани игри, вдъхновени от Епизод 2 на космическата сага Star Wars.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

В случая не става въпрос за самостоятелно заглавие, а за разширение (expansion pack) на познатата ни Galactic Battlegrounds, подробно представяне на която можете да намерите в брой 15 на PC Club. В Clone Campaigns са представени две нови фракции – Конфедерацията на Независимите Планети и Старата Република (така стават общо 8). Както и във филма е трудно да се каже кои са "добрите" и кои са "лошите", тъй като тъмните джедаи потайно дърпат конците на двете страни в гражданската война. Двете нови кампании трябва задължително да бъдат изиграни в определен ред – първо тази на Конфедерацията, а едва след това тази на Републиката. Всяка от тях се състои от 7 отделни мисии, а сценарият за тях е измислен лично от Джордж Лукас и не се припокрива с този на филма – ще се запознаете с нови герои и ще преживеете две нови истории от вечно разширяващата се Star Wars вселена.

Столицата Корускант също се превръща в бойно поле.



Наред с двете чисто нови фракции ще забележите много дребни балансови промени по отношение на оригиналните шест, както и няколко нови бойни единици за тях – например Бунтовниците вече имат изтребители клас A-Wing. Добавени са и две нови единици, достъпни за всички фракции – Въздушният Крайцер, който е далекобойна летяща напаст, идеална за премахване на вражеската защита и Енергийният Дроид, който има чисто тактическа стойност като подвижен генератор на енергия.

Като допълнителен фактор за стимулиране на отборната игра съюзниците в Clone Campaigns получават извънредни бонуси – например всички съюзници на Империята строят механизирани единици на по-ниска цена. Подобни бонуси има и при останалите фракции.

Сред останалите новости в играта са няколкото непознати ъпгрейда, превъзходният редактор за нива и кампании, новата музика, възможността за по-големи мелета (вече таванът е 250 единици на играч) и няколкото нови графични елементи. Въпреки всичко това

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	8	7

Графиката все още изглежда демодирана, а играта прилича на мод за Age of Empires

Това си остава най-големият минус както на оригиналната Galactic Battlegrounds, така и на настоящото разширение Clone Campaigns. Както в графично, така и в игрово отношение тези игри изостават чувствително от съвременните стандарти на жанра на реалновремевите стратегии. Това е и основната причина за сравнително ниската оценка, която съм дал на играта – тя просто едва ли ще задържи вниманието на онези играчи, които не са запалени по Star Wars, тъй като просто не предлага почти нищо интересно за тях. В контраст с тях феновете на космическата сага едва ли ще останат недоволни, тъй като в играта вече може да се види практически всяка бойна единица, която се е мернала за момент на големия екран... Практически всеки детайл в тази игра направо крещи "Star Wars", а това в комбинация с превъзходния сюжет и приятният геймплей (макар и напомнящ на Age of Empires с добавени летящи единици) е съвсем достатъчно за тях.



Не е съвсем като във филма, но безспорно има тръпка.

FOOTBALL GAME

Клонираните атакуват

■ Trecision/UbiSoft ■ www.ubi.com
■ P2 300, 64RAM, 3D Video ■ sports ■ 1 CD



Нигерия повежда в изпълнението на дузпи срещу Англия.

Големите събития винаги хвърлят своите сенки и върху софтуерните производители. Естествено Световното в Япония и Южна Корея не прави изключение. Наред с превъзходната FIFA 2002 World Cup, която ви представихме миналия месец, на пазара се появиха и доста клонинги, които повече или по-малко успешно се опитват да намажат от популярността на футбола.

Никола Държпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Триото Trecision – UbiSoft – Sony е автор на поредната футболна игра, която уж цели да зарадва феновете на най-популярния спорт , а в действителност има за задача само да изкара по някой и друг долар от джобовете на геймърите, които или търсят разнообразие след превъртането на новата FIFA, или пък нямат пари за оригинала на Electronic Arts.

В The Football Game, както може да се предположи, ще играете футбол. Предвид, че споменатото по-горе адско трио не е имало права да използва лиценза за Световното първенство, естествено ще трябва да се примирите с факта, че няма да може да се пуснете с оригиналните отбори на оригиналните стадиони. Клонираните обаче нямаше да са истински клонинги ако все пак не се пробваха да откраднат поне малко от голямото събитие. Така например стадионите, на които ще играете се намират в... Япония и Южна Корея. Вярно, че не са истинските арени на първенството, но с малко фантазия всичко се постига. Самите отбори в играта са само 16 на брой, но за сметка на това са все участници в събитието. Предвид че творците на The Football Game не са имали право да използват истинските състави в играта се подвизават пълни анонимници. Това го приемете съвсем буквално. Имена на играчи въобще няма, за лица въобще да не говорим. Самите видове игра също са леко клонирани, ама не съвсем. Имате възможност да играете приятелски мач, да тренирате изпълнение на дузпи, да играете в лига с максимално 14 участника или да се пуснете в турнир с 16 участника, където важи правилото за пряката елиминация. С други думи, не ви очаква нищо невиждано и сензационно.

Самият геймплей е доста противоречива работа. От една страна, контролите са добре направени и можете доста прецизно да управлявате вашите ритнитопковци. В същото време изкуственият интелект на противниците е на ниво А окръжна група. С други думи, не очаквайте някаква грандиозна съпротива.



С горната камера играта много прилича на Sensible Soccer.

Звукът е пълна скръб. Коментаторът владее 5-6 дежурни реплики, музиката в главното меню е трагична, а публиката почти отсъства. Но явно това е положението. Поне графиката да беше на ниво. Ама не е. Пакостниците от Trecision са използвали за The Football Game собственоръчно разработена от тях 3D-графична система. Също така в рекламата на играта гордо се споменава, че същата тази графична система ще бъде използвана и в разработвания в момента Zidane Football. Не знам каква е причината за тази гордост на програмистите от тяхното творение, но аз някак си не успях да споделя техния възторг. Графиката е съпоставима с FIFA 99. Преди 2-3 години тя сигурно щеше да е съвсем прилична, но в сравнение с графичния фойерверк, наречен FIFA 2002 World Cup, изглежда направо неадекватно. Футболистите приличат на дървени марионетки, за motion capturing е неуместно въобще да говорим, а публиката и самите стадиони са повече от постни.

Въобще Trecision са успели някак си да излъжат UbiSoft и Sony да издадат един повече от посредствен футбол, който реално погледнато едва ли ще успее да привлече вниманието на геймърите за повече от 10-15 мин.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	3	4	4



Моят вратар е потънал в полето. Това е само един от графичните бъгове.



Electronic Arts успяха да изпреварят конкуренцията при формулите



Шумахер и тук е на първа позиция при старта.

■ EA Sports ■ www.ea.com ■ P3 800, 128RAM, 3D Video ■ Racing ■ 1 CD



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

Ако си поиграете с настройките на колата, McLaren може и да бъдат конкурентоспособни.



Екшън в бокса. От скоростта на вашите механици както и в истинския живот зависи много.

Тази година при симулациите на Формула 1 се получи нещо доста забавно. Джеоф Крамънд още преди няколко месеца обяви, че работи интензивно върху четвъртото издание на Grand Prix. В същото време Electronic Arts успяха да му подложат динена кора и само 2-3 седмици преди излизането на GP4 хвърлиха на пазара нова версия на тяхната Formula 1, която има сериозни претенции да вгорчи живота на конкуренцията.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Това, което ни предлагат EA Sports в случая, не е чак толкова ново нито като тематика, нито като външност. Естествено за разлика от Джеоф Крамънд те притежават официалния лиценз за Формула 1 и по този случай в F1 2002 ще видите само истински имена на състезатели и отбори, болидите са 1:1 с тези, които гледаме по телевизията, а пистите са пресъздадени с невероятна прецизност.

Промените спрямо предишната версия обаче не са само в актуализираните участници в най-голямото автомобилно състезание в света. Графиката също има сериозни подобрения. Ако разполагате с подходяща машина (F1 2002 има брутални системни изисквания и въобще не се мъчете с нея, ако имате послаб от посочения компютър!), на екрана ви чака изключително приятна гледка. Всичко е пипнато с доста големи детайли и във визуално отношение продуктът на EA Sports започва постепенно плътно да се доближава до телевизионните предавания от най-различните писти по света. Естествено същото важи в голяма степен и за звука. Ревът на двигателите, прословутите инструкции от бокса, съобщенията на реферите... въобще всичко е на необходимото ниво.

Като геймплей F1 2002 също предлага всичко, което човек може да очаква от подобно заглавие. Ако ви е кеф, можете да играете почти аркаден вариант, в който да не мислите особено за настройките на болида, а само бодро да давате газ и да се наслаждавате на високите скорости. Феновете на реализма, от друга страна, също получават всичко, за което човек може да си мечтае. Можете да пипате повечето настройки на автомобила, да си изберете тактика за горивото, да подберете правилните гуми и т.н.

Самите състезания включват освен пълен сезон по автентичните трасета на F1 и възможност да участвате в отделна надпревара на една писта като във всеки случай имате всички необходими тренировки, квалификация, загряване и най-накрая самия старт за съответната Голяма награда.

Като цяло новата игра на EA Sports прави много добро впечатление и ако не бяха зверските изисквания към компютъра, със сигурност щеше да е едноличен лидер в жанра. Така обаче, от една страна, Grand Prix 3 продължава да е конкурент, защото просто е достъпна за повече геймъри, а от друга, GP4 вече е на хоризонта и може би само след няколко седмици ще имаме нов лидер при компютърните симулации на Формула 1.





Световни Кибер Игри 2002

Започва записването за Световните Кибер Игри 2002.

Желаещите да се регистрират за участие в предварителните кръгове за излъчване на национален отбор, могат да го направят до 30 юни по следния начин:

по телефона: 02/ 981 69 69

e-mail: wcg@headoff.com

в офиса на Headoff G.I. - София, ул.Стефан Караджа №7,вх.В,ет.1

Всеки желаещ трябва да посочи следните лични данни:
- трите имена
- адрес
- телефон
- e-mail
- възраст (не по-малко от 14 години)
- nickname
- дисциплина, в която иска да се състезава (може да е повече от една)

Подробности на официалния сайт: **http://wcg.headoff.com**

Не пропускайте шанса си да участвате в най-голямото геймърско събитие в света!



Графиката като стил силно наподобява Myst.

Понякога ще гледате и подобни страховити скелети.

BIOscopia

Уроци по биология и малко Myst

■ Tivola ■ P200, 64RAM, 4 MB Video ■ Adventure ■ 2 CD

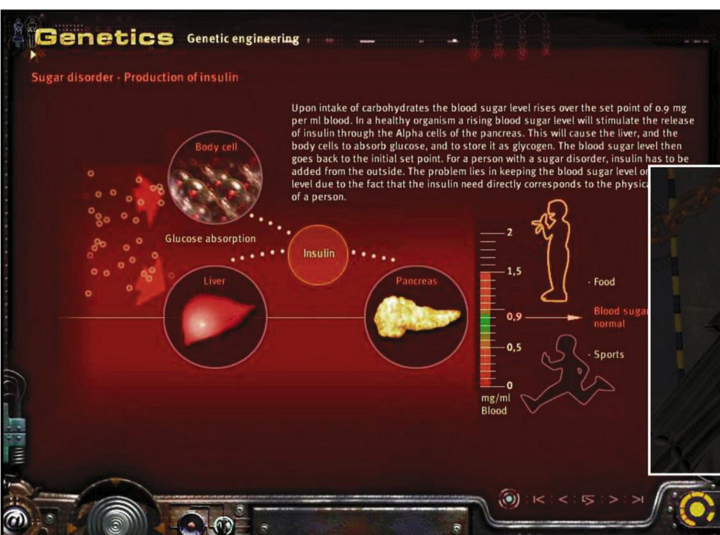
Какво мислите за идеята за образователен куест? Какво е това животно ли? Ами това е игра, която се опитва хем да ви научи на нещо полезно, хем да го съчетае с увлекателния геймплей на един от най-големите хитове на нашето време – Myst.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

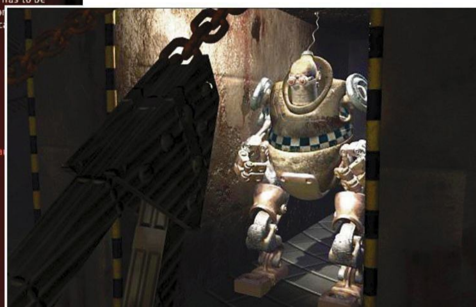
Като замисъл новата игра на неизвестната за мен фирма Tivola звучи доста амбициозно. Авторите са си поставили за задача да направят класически куест, който обаче да изисква и сериозни познания по биология. Историята се върти около изоставената научна станция Bioscopia, чиято мистерия предизвиква интереса на един млад учен. Същият се явява и нашият герой в приключението. Той пък от своя страна се сблъсква с не особено дружелюбните роботи в Bioscopia, които за "Добре дошъл" се опитват да му пуснат

малко отровен газ

След това неприятно запознанство вашата задача е доста проста – да оцелеете в това враждебно място и да разберете какво точно се случва в него. Това, което следва, си е чист Myst с елементи на биология. Всички загадки по пътя към спасението малко или много са свързани с науката за живота. За тези, които не са запознати с тънкостите на материята, към играта има приложена и специална биологическа енциклопедия, в която можете да откриете доста полезна информация, която може да ви свърши добра работа и в училище.



Без енциклопедията няма да направите нищо.



Тоя роботизиран тип очевидно има проблем с моето присъствие.

Това в най-общи линии е геймплеят на Bioscopia. Иначе по отношение на всичко останало ставаме свидетели на поредния опит за копиране на Myst. Трябва да отбележа, че съм бил свидетел и на по-трагични опити за клониране на легендарния куест, така че Bioscopia със сигурност няма да хвърли в състояние на тих ужас куестаджиите. Графиката е съвсем прилична и се състои от предварително рендерирани филмчета, които не са с кой знае каква разделителна способност, но общо взето изглеждат добре и няма да предизвикат нервни кризи у никого. Звуковото оформление също е приемливо. Имате малко

мистериозна фонова музика

и задоволителни звукови ефекти.

Вицът в цялата работа е, че реално Bioscopia не е лоша игра, но със сигурност няма да предизвика интереса на масовия геймър. От една страна, загадките са доста тясно обвързани с познания по конкретна наука и трудно могат да бъдат решени по чисто логически път, а от друга сюжетът не е достатъчно увлекателен, за да грабне тези, които не са доктори на биологическите науки. Така играта на Tivola ще си остане случай най-вече за отличниците по биология и тези, които искат да станат такива. Иначе феновете на Myst, които не са толкова големи експерти в науката за живота, по-добре да си потърсят друго забавление, за да не изживеят поредното голямо разочарование.

Halloween 3D

Действително страшна игра

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	10	9

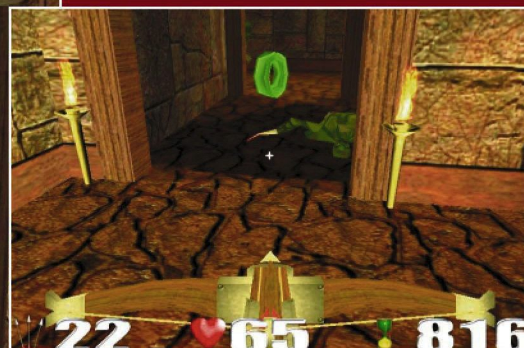
■ Jadeware ■ halloween.jadeware.org ■ P2 300, 64RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Какво се случва, когато група пълни аматьори решат да направят професионална игра? А какво става, когато съответната игра е и first person shooter? Отговорът на тези въпроси се нарича Halloween 3D.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Като инсталирате съответната игричка на палавите момъци от Jadeware, първо ви чака малък културен шок. Графиката е на ниво Voodoo 1, което е много приятно за притежателите на слаби машини, но ще хвърли в тих ужас всички останали. Това обаче е само началото на драмата, наречена Halloween. Идеята в играта е да трепете разни чудовища с общо 5 оръжия и в същото време да събирате буквите от заветния надпис Halloween. Дотук добре. Нищо гениално, но в интерес на истината съм попадал и на по-дебилни идеи. Трагедията е, че самите чудовища са направени от 50-100 полигона и приличат на техните колеги от Quake 1. Самите оръжия са доста семплички и не предлагат никакви ефекти. За предсмъртни анимации или пък филмчета между нивата мисля, че е безсмислено въобще и да си говорим. Самите нива също блестят с невероятен дизайн. Това означава, че ви чакат квадратни помещения, които освен това точно като в добрия стар Doom 1 са на едно равнище. Същото важи и за звуковите ефекти, които дори са една идея по антични от графиката на играта. Единственото сравнително читаво е част от музиката, която на моменти създава доста симпатична атмосфера. От казаното дотук мисля, че не е необходимо да споменавам, че Halloween 3D не е суперхитът, който ще ви накара да забравите всички останали игри. Все пак ако имате старичък компютър, който не се справя с новите 3D-екшъни, инсталирайте демото от диска към настоящия брой на списанието. В такъв случай играта може да и да ви запълни 1-2 следобеда.





PAC-MAN ALL STARS

Голямото жълто плюскане

■ Infogrames/Namco ■ www.infogrames.com
■ P3 500, 64RAM, 2MB Video ■ Arcade ■ 1 CD

Жълти лакомници си тъпчат търбусите с жълти хапчета. Какво ли може да е това? Ами... може да бъде само ново издание на приключенията на една от най-култовите фигури в историята на видеоигрите – Pac Man.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



С помощта на бонуси на моменти всяко изядено хапче ви носи по няколко точки.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	5	6	6

За поредното завръщане на легендарния жълтурно от Infogrames са измислили нещо малко по-различно. В Pac Man All Stars голямото плюскане се реализира с помощта на всички герои, които някога са се появявали в поредицата. Това значи, че освен самият Pac Man в кулинарната оргия се включват и неговите роднини Ms.Pac Man, Pan Man Jr. и Prof. Pac Man. Всичките те имат удоволствието този път да се изявят в малко по-различна светлина от обикновеното за игри с Pac Man тематика. В Pac Man All Stars ще можете да се пробвате в 2 типа игри. Естествено има нещо като солова кампания, което дори би трябвало да предлага нещо като наченки на сюжет. Казвам го с толкова условности, защото филмчета няма, а аз така и не разбрах какво точно се случва като минавам дадено ниво. Задачите по принцип са едни и същи. Първо си избирате един от четиримата герои, след което с него трябва пръв да постигнете определен брой точки на съответното ниво или да имате най-висок брой точки до настъпването на дадено събитие. Като ваши

съперници освен дежурните призраци се изявяват и останалите три персонажа

Не забелязах да има някакви особени разлики в поведението и качествата на отделните герои, така че практически няма значение с кого точно ще играете – просто си изберете най-симпатичния ви в графично отношение жълт лакомник. За да не стане надпреварата прекалено елементарна, из нивата от време на време се появяват и бонуси, които могат да позволят на вас или на конкуренцията при добро стечение на обстоятелствата бързо да ликвидирате чуждата преднина в точките или да затвърдите вашата собствена. Това по соловата част.



Мрежовата версия на Pac Man All Stars предлага същото само дето вместо управлявани от компютъра опоненти имате насреща си живи хора. Не виждам как тази игра би могла да стане хит по залите, въпреки че за 15-20 мин. може и да привлече вниманието. Това ще се случи най-вече заради

шарената графика

Тя е действително доста сполучлива и ще ви хареса, ако си падате по игри с много пъстрота и ярки цветове. За сметка на това звукът е доста разочароващ. Pac Man All Stars предлага постна музика придружена с още по-постни звукови ефекти. Преди няколко години това щеше да е приемливо, но междувременно всички геймъри са виждали далеч по-добри решения на въпроса.

Новото издание на Pac Man предизвика у мен малко противоречиви чувства. От една страна, като всеки фен на поредицата и аз се зарадвах на няколкото свежи хрумвания в геймплея, шарената графика и най-вече на новата среща с любимите герои. От друга страна обаче, тази игра просто няма класата, за да повтори успеха на своите предци, а това е много жалко, защото легендарна фигура като Pac Man заслужава повече уважение от страна на програмистите и издателите на игри.

Плюсове:
- Шарена графика.
- Всички герои от поредицата Pac Man.
- Забавен аркаден геймплей.

Минуси:
- Посредствен звук.
- Малко монотонни нива.
- Прекалено елементарна.



Плюскане в горичката.

ЕДИН НОВ СВЯТ НА ОТМОРА И ЗАБАВЛЕНИЕ



66 СУПЕР МОЩНИ МАШИНИ

И 5 ВОЛАНА

02/ 958 62 91

гр. София
ж.к. Борово, ул. Топли дол 1-3

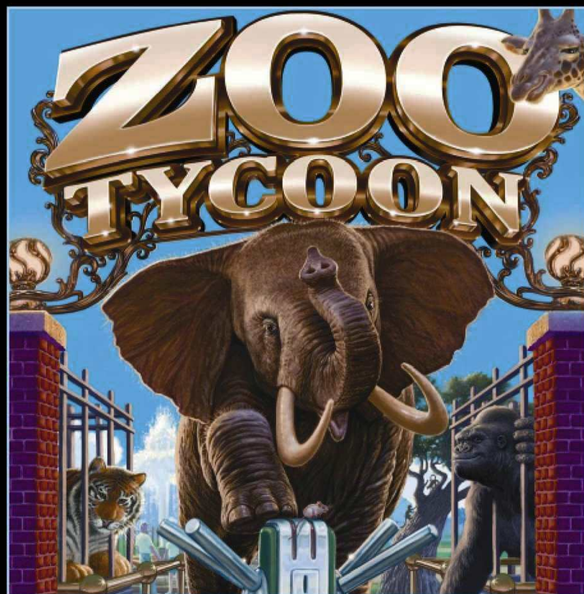














Dinosaur Digs

Не хранете динозаврите през решетките!

■ Blue Fang/Microsoft ■ P 233, 64 MB RAM
■ www.microsoft.com/games/PC/dinodigs.asp
■ икономическа стратегия ■ 1 CD

Отначало бях разочарован от този expansion pack за разпространяваната от Microsoft икономическа стратегия Zoo Tycoon. За да го инсталирате, имате нужда от оригиналната игра и след инсталацията се появиха само шест нови сценария, пет допълнителни карти за free game и един Dino – tutorial.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Графика	8
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8

Хвърлих един поглед на tutorial-а и отново не бях очарован – изглеждаше, като че новостите са съвсем малко. За щастие мнението ми започна да се променя като стартирах първия сценарий. Той е предназначен за начинаещи и не може да стигнете до другите dino-сценарии, ако не го превъртите – и въпреки че и в него не всичко е достъпно от самото начало започнах да се убеждавам, че на практика с този expansion получаваме почти още една цяла игра. Не очаквайте обаче някакви принципни новости – ако първият Zoo Tycoon ви е бил скучен, по-добре не се захващайте и с продължението.

Какво тогава може да намерим в Dinosaur Digs? Динозаври – ще кажете вие и ще бъдете прави... донякъде. Първо, защото динозавър (поне един) имаше и в оригинала като един от "секретните" зверове. Мисля, че беше Трицератопс – не знам точно що за звяр е това, но предполагам, че е рогат, зъбат и с размерите на дизелов локомотив. Та освен него сега в новия Dinosaur Digs ще получите още не само няколко други динозавъра, в това число и симпатягата Тиранозавър Рекс, но и цял куп други отдавна изчезнали от лицето на земята екзотични експонати – като например

Саблезъб Тигър и Гигантска Костенурка

(която е голяма приблизително колкото среден динозавър).

Когато започнете някой сценарий, ще забележите, че повечето менюта са вече с по три подзаглавия – "All", "Zoo Tycoon" и "Dinosaur digs". Тук има една особеност, която е лесно да ви обърка и която изобщо не съм наясно защо така е направена. Например започвате от новите сценарии и превключвате на дино-менюто... логично, но се оказва, че има елементи от новата игра, които могат да се намерят само под старото меню (като Zoo Tycoon). По тази причина е най-добре да оставите опцията на "All" и само като искате да намерите нещо, бързо да превключвате на Дино-то. И сега досетете се какво се получава след като можете да комбинирате животни от двете менюта? Можете да си устроите гладиаторски битки между саблезъб тигър и лъв или между саблезъб тигър и зебра. Впрочем саблезъбият тигър винаги побеждаваше животните от съвременната ера. Излапа дори и пет-шест тигъра, въпреки че беше много доволен, като ги поставих в клетката му!

Повечето нови зверове се появяват като яйца – което решава вечния спор кое е първичното – яйцето или кокошката; в Microsoft няма колебание по този въпрос. За да се излюпи яйцето, имате нужда и от още един вид работник – scientist, а за да се подсигурите срещу избягали динозаври в двора, е добре да се обзаведете и с Dino-hunters! Оставих обаче един саблезъб тигър да избяга и той не изяде нито един от посетителите, но с удоволствие закусваше с помощния персонал – точно същия персонал, който без проблеми си влизаше свободно в клетката му.

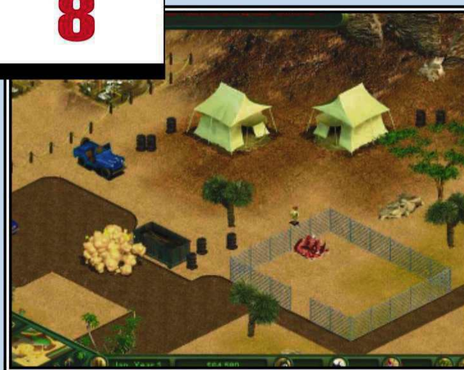
С удоволствие в играта ще откриете и голям брой допълнителни атракции и декоративни елементи – Дино-голф, Дино-кино, Дино-магазин за подаръци и Дино-бургер. Сред декоративните елементи ще видите

фалшиви разкопки (с Дино-кокали в тях),

огромни статуи и фонтани с праисторически животни и динозаври и дори цели... вулкани. Как точно ще стане на практика този номер с вулканите не е ясно, но за да станете Zoo Tycoon, всички средства са позволени.

Както и в оригинала, основната ви задача остава не толкова да печелите пари, а да направите динозаврите щастливи. Отново имате на разположение малка справочна енциклопедия, както и съветите на помощния персонал, включително и на учените, които се грижат за излюпването на яйцата (от които странно как се излюпват направо възрастни динозаври).

Честно казано, след като поиграх малко мнението ми за Dinosaur Digs се промени доста – започна да ми харесва повече от оригинала. Найвероятно причината бе в наличието на обилно количество екзотика и смятам, че поне за известно време има сериозна вероятност тази игра да ви бъде доста забавна!





The Partners

Да живее неграмотното плагиатстване

■ Monte Christo ■ www.montecristogames.com ■ P II 300 64MB RAM 16 Mb 3D Video Card ■ The Sims Clone ■ 1 CD

Коя игра е неизменно в топ листата на продажбите през последните години? The Sims! И какво липсва в The Sims! Еротиката. Та идеята на френската компания Монте Кристо не блести с оригиналност – ще вземем "симчетата", ще добавим малко еротика, ще сложим по една щипка подправка от разни популярни сапунени опери и готово! Разбира се, при такива съставки, гарантиращи успех не е необходимо да се престарават особено със самата направа на играта!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com





Какво прави според французите един преуспяващ адвокат? Ами по цял ден играе на дебилни конзолни видеоигри, слуша Мишо Шамара на децибели, които рутят мазилката по стените на съседите и изгубва и малките си следи от акъл, когато види нещо, което ходи на два крака и носи пола! След което отива в съда и гледа втренчено с интелигентно изпразнен поглед, докато изведнъж не го озари брилянтна идея – резултатът е, че обвиняемият за кражба на кифла от кварталната бакалия набързо бива осъден за убийството на отдавна починалата му прабаба. А какво трябва да прави адвокат, който е разследван от полицията за това, че си е купил фалшива диплома? Спечелва две дела и готово – това е доказателството, че дипломата му не е менте! Ами ако сте наследили от склерозиралата си леля прилично наследство, но само при условие, че не флиртувате до Великден? И ако адвокатът не леля ви инсталира web-камера зад бюрото ви, за да ви следи дали наистина не си позволявате някоя и друга волност? Ами стига да имате поне двадесет грама мозък не е проблем да се дръпнете на метър встрани от бюрото си и да си флиртувате на воля – че дори и нещо друго може да посвършите (стига да е върху съседното бюро)!



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	5	7	7

Ето горе долу такива са "задачите", които трябва да свършите ако решите да заиграете The Partners. По идея на производителите в играта трябва да ръководите адвокатите и техните помощници в няколко адвокатски фирми и да постигате предварително заложени в сценариите успехи. Разполагате с три различни адвокатски кантори (кампании) плюс free game. Едната от адвокатските кантори представлява сдружие от трима новоизпечени адвокати, които се занимават с всичко друго, но не и с работата си, втората кантора е семейна компания – само дето

мъжката половина на семейството има добро сърце

и с удоволствие оказва всякакви услуги на изпаднали в нужда млади дами, а в третата адвокатска фирма участват тираничен баща и влюбен син (не в баща си обаче, ако на някой му се сторят познати имената им да хвърли едно око на 934-та серия на Далас).

Забелязвате ли какво е общото във всичко това по-горе? Не е това, че става въпрос за адвокати – със същия успех можеха да точат баници или коя да е друга професия... Общото е, че във всички сценарии нещата се въртят около секса – което честно казано е доста интересно нещо. Всъщност, още по-честно казано, това е единственото интересно нещо в The Partners! Ако се опитате да я заиграете, бързо ще установите, че изобщо не ви пука какво ще стане с адвокатските им кариери и дали някой беден нещастник (след като се е захванал с такива смотани адвокати, не може да не е голям бедняк!) ще бъде осъден за кражба на пуканки или само за това, че при арестуването му е потрошил три полицейски коли. Почти съм сигурен, че ще направите като мен – и ще обръщате внимание най-вече на тези опции, които по един или друг начин имат отношение към трите магически XXX. Но пък не се увличайте много, за да не останете разочаровани – това не е среднощен филм, нито пък истинска еротична игра. Това просто е не усобено умело плагиатстване на The Sims с някои пиперливи добавки! А и някои от добавките не са дори и пиперливи, а направо странни – например в началото единствената "еротична" опция, с която разполагате, е... lick boots! На това в онези web-сайтове, белязани с трите магически хикса му викат foot fetish.

И пак искам да повторя -

това не е истинска еротична игра, нито пък е "genuine" The Sims Inside...

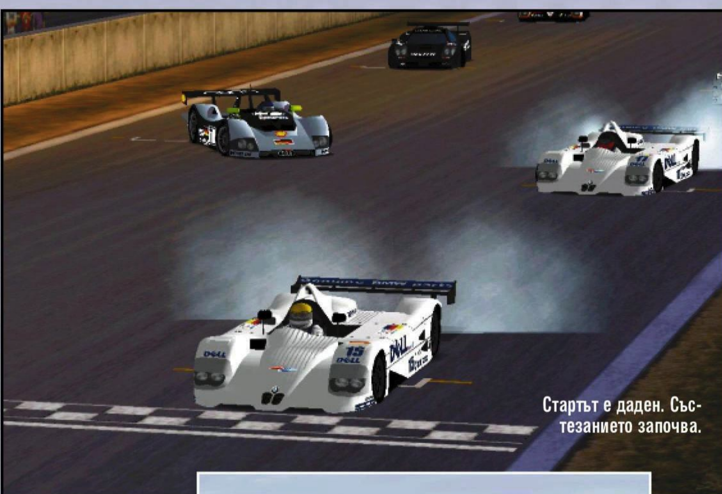
не е и икономическа симулация... Именно тази никаквост е и главният недостатък на играта – и по тази причина след първоначалния ентусиазъм да откриете какво точно могат "симчетата" ви, ще откриете, че изведнъж сте загубили всякакъв интерес!

LE MANS 24 HOURS



Едно безкомпромисно състезание

■ Infogrames ■ www.lemans-game.com ■ PII-333 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Racing ■ 1 CD


Стартът е даден. Състезанието започва.

Автомобилните състезания са безспорно от най-популярните геймърски жанрове. Техният спектър е доста пъстър и се простира от абсолютно измислените фантастични състезания, преминава през "лъскавите" изпълнения в стила на Need For Speed и достига до свръхреализма на F1-симулациите, NASCAR и ралитата от WRC. Сред тях достойно се нарежда невероятното състезание Le Mans 24 Hours...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Le Mans 24 Hours е нещо наистина различно. Като казвам различно, това се отнася до всички негови аспекти. Състезанията са истинско изпитание за автомобилите, техническия екип и най-вече за пилотите, които трябва да бъдат перфектни в управлението и в същото време невероятно издръжливи. Правилата са коренно различни от тези във Формула 1. Там основата задача е определен брой обиколки на пистата да бъдат направени за колкото може по-малко време, докато в Le Mans 24 Hours целта е за фиксирано време да се осъществят възможно най-голям брой обиколки. Тази на пръв поглед незначителна разлика се отразява на всеки един елемент от надпреварата.


Различните гледни точки на камерата дават идеален поглед върху състезанието.

Новото заглавие от каталога на Infogrames всъщност не е чак толкова ново, тъй като играта представлява порт от PS-версията. И както в повечето случаи става, тя носи някои от характерните конзолни елементи и съответните липси, които са неизменна част от PC-ралитата. Графиката е на горе-долу прилично равнище, но далеч не използва най-доброто, което може да се изтръгне от съвременните системи. Това, разбира се, има своите добри страни, като най-значимата от тях са

балансираните системни изисквания

Le Mans 24 Hours тръгва безпроблемно на сравнително непретенциозни системи и при това изглежда сравнително добре. Наистина може да се отправят доста критики към оформлението на пистите, детайлността на автомобилите и пресъздаването на различните климатични условия, но като че ли това далеч не е най-важното за игрите от този тип.

Поредната Le Mans-симулация ни пренася в света на високите технологии, екстремните скорости, където победа може да бъде постигната единствено с качествен болид, прецизно управление, издръжливост и не на последно място с правилна стратегия. Пистите, по които се про-



На правите отсечки болидите могат да развият повече от 300 км/ч.



Гума до гума със съперниците.



Този Ford изглежда невероятно.



Точната траектория при влизането в завои трябва да се спазва.

веждат състезанията са реално съществуващи. Това са Le Mans, Donington, Bugatti, Brno, Catalunya, Suzuka и Road Atlanta. Най-дългата от тях е близо 14 километра, а най-късата – 2,4 километра. Всяка от тях има своите специфични особености, с които всеки пилот трябва да се съобразява. Някои от тях имат доста дълги прави отсечки и са подчертано скоростни, а други са по-бавни, но за сметка на това в тях може да срещнете истинско изобилие от коварни завои.

Колите в Le Mans 24 Hours са 70

Те са разделени на три категории. Първата от тях е наречена LMGT (Le Mans Grand Touring). В нея ще срещнете атрактивни возила като прочутите модели на Dodge и Chevrolette – Viper и Corvette. LMP или откритите прототипи са следващата група, в която може да се пробвате зад волана на невероятните BMW V12 и Audi R8R. Най-вълнуващите автомобили влизат в последната категория LMGTP (закрити прототипи). Разбира се, трябва да се отбележи, че както при повечето заглавия в жанра, така и тук не всички болиди са достъпни от самото начало. За да можете да пробвате най-мощните и бързите, ще трябва да постигнете съответното количество победи.

Игровите варианти предлагат впечатляващо разнообразие и със сигурност ще зарадват многобройните почитатели на виртуалните автомобилни надпревари. Първото от тях е Quick Race. Тук ще имате възможността да използвате част от колите, а достъпните писти са общо четири на брой. Специфичната особеност тук е, че противниците ви са с автомобили от същия клас, като този, който сте избрали. Истинското предизвикателство на Le Mans 24 Hours се нарича Championship. Тук ви очаква поредица от осем категории състезания. Те са Rookie GT, Pro GT, GT Enduro, Open Prototype, Prototype Enduro, Closed Prototype, Super Enduro и The Winter Challenge. Всяка от надпреварите се отличава по типа на участващите автомобили, по количеството писти и броя на обиколките, които трябва да бъдат направени. В по-горните класове обиколките стигат до 15, а в последната състезанието се провежда в условията на проливен дъжд. Основната цел в Time Trial е за определено време да бъдат направени максималното количество обиколки, така че да бъде подобрен поставения за пистата рекорд. Тъй като този старт е самостоятелен, без противници, той би могъл да свърши добра работа и като тренировка. Le Mans mode е автентичното състезание като времетраенето му е лимитирано от 10 минути до 24 часа. То се провежда на две писти. Първата е Le Mans 2000, а втората е наречена Petit Le Mans, позната и като Road Atlanta.

Графика
7
Звук
7
Геймплей
8
Общо
8

Геймплеят в Le Mans 24 Hours е балансиран и предлага различни като трудност варианти. Ако изберете като ниво на трудност Amateur, управлението на автомобила е доста лесно, но това видимо се променя при следващите Intermediate и особено в Expert, където не може да разчитате на никакви облекчения в контрола върху колата. Като допълнителна настройка могат да се добавят и двете равнища на AI – Easy и Normal.

В игри от типа на Le Mans 24 Hours стратегическите елементи не бива да се подценяват. Този процес започва още от бокса с подготовката на болида за състезанието. От особена важност е това колко гориво ще налеете в резервоара, тъй като повече бензин означава по-тежка и бавна кола, а по-малкото количество предполага по-чести спирания за зареждане. В зависимост от настройките на двигателя, може да се избира по-спортен режим, но и по-икономичен, който при всяко положение е за предпочитане при дългите състезания. Гумите са няколко вида. Меките гуми гарантират по-добро сцепление и значително по-голяма устойчивост при влизането в завоите, но пък се износват бързо и изискват смяна. Премахването на някои от влияещите върху аеродинамиката елементи от купето на автомобила ще го направи по-бърз, но това би довело увеличаване на неустойчивостта. Всички тези неща задължително трябва да се имат предвид, преди да се стигне до директния сблъсък на пистата. От огромно значение е да се намери верният ритъм за спирания в бокса. Подценяването на тези чисто технически аспекти би могло да доведе до провал в състезанието.

Le Mans 24 Hours е забавна, интригуваща, с атрактивен геймплей и относително добро графично оформление. Тази рейсинг симулация може да предложи незабравими моменти както на специалистите в PC-рейсинга, така и на тези, които искат просто да се позабавляват с една динамична и атрактивна игра. Основните недостатъци са най-вече резултат от порт-ването, а като най-сериозен сред тях може да се отбележи липсата на възможност за мрежова игра. Мултиплейърът се изразява в до болка познатата конзолна недомислица, която представлява състезание за двама души на един компютър. При всяко положение това е сериозен пропуск, тъй като играта има потенциала да предложи незабравими преживявания в мрежа, срещу реални противници.

Атаката на първото място предстои.



THE SUM OF ALL FEARS

Америка продължава войната срещу тероризма

■ Red Storm/UbiSoft ■ sumofallfears.ubi.com ■ PII-450 MHz, 128 MB RAM, 16MB 3D Video ■ Strategic FPS ■ 1 CD

Тренировъчните мисии са полезни, но може да се мине и без тях.





Това са хората от моя екип.

Терористичната атака срещу Ню Йорк шокира Америка и окончателно промени разбиранията за съвременния начин за водене на война. Случилото се на 11 септември показа на практика, че за да нанесеш удар върху най-мощната държава, далеч не е нужно да влагаш милиарди в свръхмодерни оръжия и огромна армия. Необходими са малко пари, група готови на всичко фанатици и достатъчно хитра и нетрадиционна идея. На фона на руините от Световния търговски център в медиите изплува името на Том Кланси, който беше в своите книги беше успял да предскаже тези трагични събития. Да се надяваме, че с историята в The Sum Of All Fears популярният писател няма да се окаже отново прав, защото неговата визия за бъдещето е наистина ужасяваща...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

В навечерието на новата 2002 година група радикални екстремисти нападат телевизионна станция, вземат заложници и започват да излъчват своите послания в ефир. Срещу тях моментално е изпратен екип за справяне с подобни ситуации, наречен HRT (Hostage Rescue Team). Това е елитно подразделение на ФБР, което е екипирано и въоръжено с възможно най-доброто от съвременните технологии. Атаката срещу екстремистите от Западна Вирджиния е само началото, а най-страшното тепърва предстои. Базираната по едноименната книга на Тома Кланси игра за пореден път показва, че светът далеч не е такъв какъвто обикновеният човек си го представя. В поредица от единадесет рисковани мисии по цялото земно кълбо, специалните сили с помощта на разузнаването ще трябва да разбият цялата терористична мрежа. Те ще бъдат най-ефективното средство за предотвратяване на всички опити на врага да използва ужасяващата мощ на оръжията за масово унищожение.



Директната атака в стандартен FPS-стил задължително води до провал.





Уредът за нощно виждане е особено полезен в тъмнината.

The Sum Of All Fears е поредната игра по романите на Том Кланси. Тя е

чиста проба стратегически екшън,

с който вече сме се сблъсквали в Rainbow Six и Ghost Recon. По тази причина не бива да очаквате епични битки, изсипване на тонове муниции по противника, фантастични оръжия и недосегаеми герои. Действащите лица в играта нямат брони, умират бързо и единственият техен коз е в информираността, перфектното планиране на атаката, безшумното придвижване и нанасяне на светкавичен удар, когато и където трябва. Макар играта силно да наподобява Ghost Recon, тук няма да се наложи

да се ориентирате по огромни терени, а действията в открити пространства са сведени до минимум. Противно на очакванията за заглавие от този жанр, усвояването на основните движения и използването на оръжията е напълно елементарно и бързо се заучава. Въпреки това трябва да имате предвид, че за ефективното управление ще се наложи да използвате повече от половината клавиатура, но с това се свиква сравнително бързо и съм убеден, че с лекота ще се справят дори тези, които не са се докосвали до подобна игра. Все пак авторите са подготвили поредица от седем тренировъчни мисии. В тях ще се запознаете с основните начини за придвижване и ще можете да изпробвате различните оръжия, с които ще разполагате по-късно в битките с противника. Тренировъчният процес е полезен за усвояването на специфичния интерфейс на играта. Той се състои от няколко информационни и контролни панела. Оперативният панел се отнася до състоянието на тима и вас самия, а така също до начините на придвижване и участие в битките. Панелът за оръжията ще ви информира за активното в момента оръжие, честотата на стрелба (единична, по три изстрела, напълно автоматична) и оставащите муниции. Най-интересен е командният панел, в който ще може да определяте поведението на членовете от вашия екип по отношение на придвижването, групирането и тактиката. Освен това тук има също някои допълнителни команди за прочистване на периметъра, отваряне на врати и хвърляне на гранати. Интересно е да се отбележи, че ако използвате командния панел в Single Player, играта спира, докато дадете съответните заповеди до тима. В мрежова игра обаче това не се случва и рискът да отнесете някой куршум е много голям.

Всяка една от 11-те мисии започва с брифинг, в който ще получите необходимите данни за обстановката на мястото за операция и конкретните задачи, които трябва да изпълните, като може да разчитате на допълнителна разузнавателна информация. Следва подбор на оръжия, които са групирани в определени комплекти. Всички те са съставени от реално съществуващи пушкала – пистолети, автоматични и полуавтоматични пушки, снайпер,

осколъчни и заслепяващи гранати и така нареченият Heartbeat Sensor

Неговата функция е да открива противниците и да ги вкарва в минникартата, с която разполагате. HBS действа напълно автоматично и е абсолютно задължителна част от екипировката на вашия тим. Самостоятелните режими на игра са общо два. При първия в рамките на кампанията трябва да преминете последователно през всички единадесет мисии, докато при втория, наречен Quick Mission, участвате само в една от мисиите, като може да променяте нейните цели.

Въпреки стремежа на създателите да постигнат максимален реализъм в играта има някои неща, които остават недомислени. Ако някой от вашия тим бъде ранен, той продължава да тича като лекоатлет и да стреля точно. Още по-абсурдни са случаите, когато отрядът се приготвя да атакува някаква постройка. Екипите стоят пред вратите, намиращите се вътре супертерористи не се и сещат да хвърлят един поглед навън. Неразбираемо е как можете да застреляте някого (дори и със заглушител) и намиращият се на десетина метра противник въобще да не чува и да не реагира на това. При най-ниското от общо трите нива на трудност изкуственият интелект на врага е плачевно нисък, но при по-високите нещата се променят. Компютърно симулираните противници бягат, прикриват се, правят някои тактически ходове. Възможно е да усложните допълнително изпълнението на мисията, като за целта изключите автоматичното прицелване или се възползвате от предлаганите варианти в Special Forces Mode (без save-ове по време на мисията, без поддържащ тим и провал на мисията при издънка в някои от изискванията и задачите). Въпреки това оставам с впечатлението, че ако в Ghost Recon всички тези неща бяха от огромно значение поради спецификата на картите, то в The Sum Of All Fears очарованието на самостоятелната игра някак се губи. Когато към това прибавим относително краткия гемплей, става ясно, че поредното заглавие на Red Storm е ориентирано най-вече към Multiplayer-a. Не може да се отрече, че в това отношение хората от Red Storm наистина са се постарали. Феновете на мрежовата игра, могат да се възползват от следните варианти: Solo (Cat & Mouse, King Of The Hill и Last Man), Co-Op (Firefight, Mission, Recon) и Team (King Of The Hill, Search and Rescue, Last Man Standing, Siege и Domination).

Графиката в The Sum Of All Fears е идентична с тази в Ghost Recon и по принцип за този жанр е на добро равнище. По отношение на звука нещата са сходни, но трябва да се отбележи, че в сравнение с предишната игра на Red Storm многообразието от звуци просто липсва и е сведено до лекия пукот на заглушените оръжия, звъна от падащите гилзи и виковете на противниците и техните стонове, когато бъдат наранени.



Дори мъртви, терористите стискат здраво оръжията си.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8



Терористите са елиминирани.



Пътят към секретните документи е свободен.

Стремежът на EA Sports да предлага игри, специално създадени за различни държави, е похвален. Виртуалното пресъздаване на местните спортове със сигурност радва феновете, но това едва ли би било достатъчно, ако изпълнението е некачествено. За съжаление единственото достойнство на V8 Challenge е в това, че ни дава възможност да се запознаем с едно екзотично и малко популярно извън територията на Австралия и Нова Зеландия автомобилно състезание.

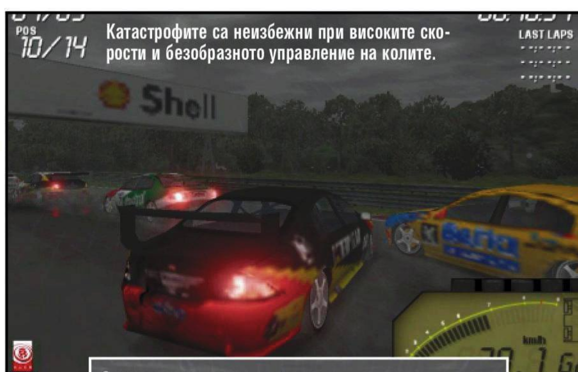
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



NASCAR по австралийски...

■ Digital Illusions/EA Sports ■ www.v8challenge.com ■ 1 CD
■ Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, 8MB 3D Video ■ Racing

Всяка държава има свои специфични особености, които я правят различна от останалите. Едва ли има някой, който да не е чувал за американския начин на живот. Но колко от вас знаят, че австралийците също имат своя концепция за това как трябва да се живее? Когато бъде спомената Австралия, лично аз се сещам за екзотични животни като кенгуру и коала. Другите мисли, които ми идват в главата, са аборигени и емиграция. И ако Digital Ilusions и EA Sports не бяха извадили на бял свят тази игра, едва ли скоро щях да разбера, че както американците имат NASCAR, така и австралийците се радват на свой шампионат, носещ името V8 Supercars. Приликите между двете автомобилни състезания са изключително големи. В австралийската версия участие вземат автомобили от два производителя. Първата марка е Ford. Тя е достатъчно популярна и едва ли се нуждае от представяне. Втората обаче лично за мен беше абсолютно непозната. Тя се нарича Holden и води началото си от 1948 година.


Катастрофите са неизбежни при високите скорости и безобразното управление на колите.


Състезанията в дъждовно време са истински кошмар.

Някой е на път да приключи предварително състезанието...

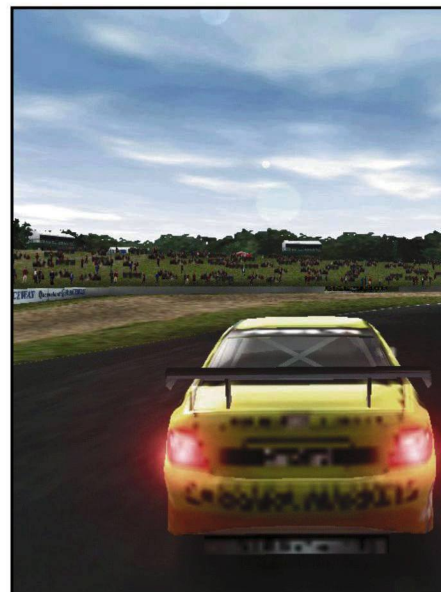


Holden е дъщерна фирма на General Motors,

така че произвежданите от нея автомобили практически не се отличават особено от популярните в останалата част от света марки като Chevrolet или Opel. Конкретно във V8 Supercars участие взема популярният модел, наречен Holden Commodore VX, който си е чиста проба Chevrolet. Под стандартното туристическо купе на тази кола се крие истински звяр. Двигателят е V-образен, с обем 5000 куб. см и внушителна мощност от 600 конски сили. Аналогични са параметрите и на конкурентните возила от Ford. Пистите, по които се провеждат състезанията, са общо 13 и са разположени на територията на Австралия и Нова Зеландия.

Като хвърлим поглед върху казаното дотук, става ясно, че всички предпоставки за създаването на вълнуваща игра са налице. За съжаление наличието на мощни автомобили, високи скорости и инфарктни сблъсъци, очевидно не е било достатъчно за разработчиците, които определено са се изложили с V8 Challenge. Не знам какъв е бил техният замисъл и дали смятат, че хората в Австралия (според производителя V8 Challenge ще се разпространява само там) са проспали последните няколко години, но играта изглежда непретенциозно, звучи нелепо, а геймплеят е пълна скука. Всеки, който някога е пробвал безспорно качествения NASCAR Racing 2002 Season на Papyrus и Sierra, едва ли ще издържи и пет минути с продукта на EA Sports и Digital Illusions. Това, че липсва каквото и да е въвеждащо видео, не е чак толкова важно и някак може да бъде преживяно. Трудно може да се приеме фактът, че графиката изглежда поостаряла. Моделите на автомобилите са сравнително

140 мили в час са малко в повече за този завой.







детайлни, но това далеч не е достатъчно. Пистите са оформени твърде оскъдно, а двуизмерната публика около трасето може да предизвика само съжаление и насмешка. Климатичните условия не са пресъздадени добре. Вариантите в това отношение са общо два – ясно и дъждовно време, като дъждът винаги е един и същ, независимо от пистата и сезона. По подобен начин стоят също нещата и със звука. Не съм гледал истинско състезание от шампионата V8 Supercars, но съм сигурен, че автомобили с технически характеристики подобни на тези в NASCAR просто не могат да звучат по този начин. Репликите от техническия щаб са прекалено стандартни. Музиката е поносима, но еднообразна и не прави никакво впечатление. Интерфейсът на играта силно напомня този от други игри на шведите от Digital Illusions. Тези факти не останаха скрити за световната геймърска критика, която не се поколеба да даде и много по-крайни оценки за играта от рода на " създадена с рециклирани части от други игри".

Това мнение се допълва от безобразно скучния и нескопосан геймплей. По принцип игрите от този тип винаги разчитат на максималния реализъм. Вероятно създателите на V8 Challenge също са подходили с тази идея, но нейната реализация е много далеч от истината. Преди всичко

Графиката в играта е сравнително прилична, но не блести с нищо особено.

Графика	7
Звук	5
Геймплей	5
Общо	5

изкуственият интелект на противниците е под всякаква критика

Управлението на автомобила е пълен кошмар. Независимо дали ще използвате клавиатура или възможно най-качествения force feedback волан, резултатът почти винаги е плачевен. Колата е твърде нестабилна на завоите, спира зле и за съжаление различните технически настройки по никакъв начин не носят някакво осезаемо подобрение. За разлика от други подобни игри, тук настройките на автомобила са сведени до абсолютния минимум. Това със сигурност ще разочарова маниаците, но пък има и добра страна, защото всеки може да се оправи без големи трудности.

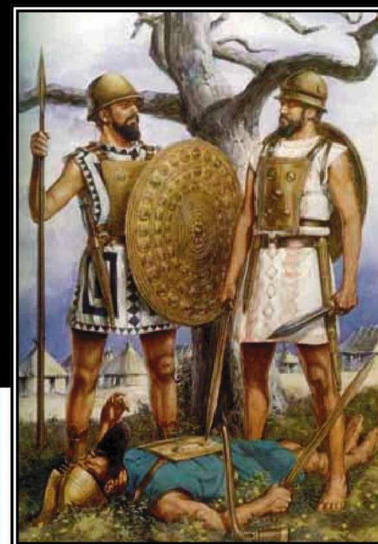
Игровите варианти са в рамките на очакваното за жанра. Шампионатът е в две категории. В първата са така наречените Supercars, а втората е V8 Ute и представлява надпревара с пикапи. Правилата за състезанията са сходни с тези в NASCAR и феновете на поредицата едва ли ще бъдат изненадани с нещо. В Single Race можете да опитате силите и издръжливостта на нервите си в състезание на писта по избор.Time Attack ще ви даде възможността да подобрите рекорда за дадена писта. Тук също може да управлявате някоя от двете категории автомобили, но ни в клин, ни в ръкав се появява и трета – Formula Dice. Колите от този вид силно наподобяват болидите от Формула 1. Трябва да се отбележи, че тяхното поведение по трасето не се отличава особено от това на останалите две групи. Играта предлага и възможност за мултиплейър, но не знам колко ще бъдат наивниците, готови да се сдобият с копие от този зле скалъпен продукт.



Тъй като състезанието е австралийско, воланът е от дясната страна.



LEGION



Римската Империя от Великобритания до Близкия Изток

■ Paradox Entertainment/Slitherine Software ■ www.slitherine.co.uk
■ P 266, 32 MB RAM, 2 MB Video Card ■ походова стратегия ■ 1 CD

След появата на двете Europa Universalis започнах да уважавам компанията Paradox Entertainment. Те успяха от една френска настолна игра да направят много сериозна стратегия. Формално тя бе в реално време, но на практика допадна най-вече на любителите на класическите походови стратегии. Ето защо не е никак чудно, че очаквах с голямо нетърпение Legion – стратегията, която бе замислена като нещо средно между Europa Universalis и Shogun: Total War. Е, тази дългоочаквана игра според мен е успешна до известна степен, но честно казано, моите очаквания бяха доста по-големи.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Започваме на първо време с историята. Тя обхваща четири важни за Римската Империя периода. В началото е борбата за съществуване – започваща със създаването на Рим от братята Ромул и Рем и завършваща с завоюването на Италианския "ботуш". Другите три кампании са на тема завоевателните походи на римляните по териториите на днешните Франция, Германия и Великобритания. За съжаление няма нищо на тема Източна Европа и близкия Изток, но съм абсолютно сигурен, че това ще бъде включено в някой съвсем скорошен expansion.

Докато разглеждах играта, започнах да се замислям на тема величието на древните римляни и каква огромна Империя са успели да създадат. Помислете си само – по-голямата част от Западна Европа, огромна част от Великобритания (римляните са навлезли дълбоко в Шотландия), Африка, Юго-Източна Европа, Близкия Изток... А в разцвета си Рим и имал население колкото днешна София – и това без наличието на жилищни комплекси, градски транспорт и автомобили! Военните си успехи римляните са дължали най-вече на превъзходно обучената си "професионална" войска -



За съжаление битките са на светлинни години от видяното в Shogun.



Менюто за управление на града.

единствената армия, която през това време е можела да се сражава в боен ред

Техните противници обикновено са противопоставяли многобройни, но зле обучени отряди, нападащи в хаотични безформени тълпи. Впрочем не съм сигурен за Картаген – но не случайно това е бил и един от най-опасните за Рим врагове.

Но нека сега да се върнем обратно на играта, а бойният ред и обучението на войниците ще го обсъдим малко по-късно. Тя се състои от две части – походова стратегическа и битки в реално време (подобно на Shogun). По време на походовата част развивате градовете си, създавате войници, придвижвате армиите си и се занимавате с дипломация. Самите битки се състоят от две фази – разполагане на отрядите и същинското сражение – по време на което обаче нямате АБСОЛЮТНО НИКАКЪВ контрол върху войниците си!!! Това прави сраженията много по-прости и безинтересни отколкото в Shogun – но и много по-кратки. Не ми е ясно защо производителите са решили нещата по този начин и никак не съм убеден, че това е най-доброто решение! Просто силно подозирам, че главният довод е бил... икономическият – "по-просто да го направим, по-бързо и най-вече поевтино". Впрочем стремежът към евтиния си личи и от графиката на играта. Походовата стратегическа част не е върхът на сладоледа, но все пак за подобен вид стратегия е търпимо, независимо че се поддържа само режим 800x600. Първият поглед към битките обаче може и да ви отчае. Започвате с фазата на разполагането – върху грозен мръсен правоъгълник, който трябва да изобразява карта на терена и върху който не можете да различите кое е гора, кое са скали и кое просто някое кравешко ъъ-ъ... тор. Независимо дали атакувате или се защитавате отрядите ви са винаги от лявата страна, докато от дясната виждате една МАЛКА част от противника. Може да изберете различни бойни построения за всеки отряд и да зададете няколко предварителни най-елементарни команди (които на практика са вариации на едно и също действие). И сега да се върнем пак на началото на статията – за обучението на войниците и воюването в бойна формация. Тук за да се балансира играта между различните нации, е дадена възможност на почти всички видове войски да използват по няколко типа бойни фор-



мации. Това противоречи на историческата истина (а производителите на играта претендират да спазват максимално точно историята) – но крайната цел е все пак по-интересна игра, а не учебник по история.

След като сте готови с разполагането и командите, идва ред и на действителната битка – и тук ви очаква следващото разочарование от графиката. Грозни, пикселизирани, двуизмерни фигури с бледи "неубедителни" цветове – като че ли създавани някъде около 1994 г.! Самите битки продължават само няколко минути и тъй като не сте могли да видите противника предварително, нито пък да се намесите по време на самата битка, много често всичко се изражда в най-обикновен масов търкал около бялата точка в центъра на игрището. Което пък от своя страна е силен стимул към масирано използване на командите save и load. Запазвате играта, атакувате, опознавате противника, load и се опитвате да разположите армията си съобразявайки се с разкрития вече противник.

Оцелелите отряди с течение на времето се самовъзстановяват и не само това – те трупат experience points до осем нива. А разликата между отряд новобранци и отряд осмо ниво е ОГРОМНА. По тази причина е важно да не губите изцяло даден отряд – но върху това също нямате никакъв контрол. Точно като в Shogun войниците се паникьосват и побягват от бойното поле – и в този момент играта изчислява по някаква скрита формула дали след битката ще се появят оцелели от побягналия отряд или той ще бъде тотално изтребен.

Стратегическата походова част на играта е доста по-добре разработена

Картата е разделена на провинции (области, владения, територии...) и във всяка провинция има от един до 3-4 града. Имаме три ресурса – food, ore и wood и всеки град има някакво определено от





Разполагане на войските за битка.

Графика	6
Звук	6
Геймплей	8
Общо	7

разположението му минимално производство на тези ресурси. Град сред планините произвежда основно руда, в близост до гори – дървесина и т.н. Всеки град се развива по начин, много наподобяващ една стара стратегия Deadlock - разполага с няколко строителни "slots", върху които може да разполагате икономически (ферми, мини и дъскорезници), спомагателни или военни сгради, а максималното възможно население използвате като работна ръка за икономическите сгради или пък превръщате във войници. Това население и броят на строителните слотове зависи единствено от централната градска сграда – която може да се ъпгрейдва на три степени. Броят на строителните участъци е много по-малък от броя на възможните сгради и по тази причина ще трябва да ги специализирате в различни дейности. Например в един от градовете строите сгради за максимално бързо увеличение на населението и за създаване на разнообразни военни единици, в друг град ги ъпгрейдвате, трети е специализиран за производство на руда и т.н. Самите отряди, освен че трупат experience points, се различават и по различния си размер – от huge (100%) до small (40%) и този размер именно е възможният ъпгрейд, който зависи от наличието на определени военни сгради в съответния град.

При създаването на войски и при строежа на сгради има една особеност – времетраенето на всяко действие е обикновено по един turn (3 месеца), но крайният резултат е наличен едва след завършването на годината (наречена кой знае защо "цикъл" – 1 цикъл = 4 turns = 12 месеца). На практика това означава, че няма значение дали ще поръчате войските или сградите през зимата или през пролетта – те винаги ще са готови най-рано през следващата пролет.

И последно – между създаването на войските и вкарването им във битка трябва да ги придвижите и разположите на стратегически позиции (групирани в армии до осем отряда)... И тук се проявява един сериозен недостатък – всяка армия за един ход може да се придвижи на някакво минимално разстояние – зависещо от терена и от типовете войски – и само толкова! Няма auto-movement, няма rally-point, няма задаването на path за придвижване през следващите няколко хода. Това не е проблем когато имате една армия, но като станат десет, е безкрайно досадно – армийка след армийка, ход след ход, квадратче след квадратче... И като завладеете 3-4 провинции, основните ви градове, произвеждащи войници, остават далече в тила – което означава, че на всеки четири хода ще се "ражда" по една армия – представете си каква върволица ще се заформи, докато ги закарате в близост до фронта!

Въобще в тази игра има добри и интересни решения, но има и много неща, които си плачат за patch. Ако производителите се стегнат и реагират бързо, Legion на Paradox Entertainment може да се превърне в доста добра стратегия въпреки не особено съвременната си графика!

Дипломацията играе важна роля в играта.





Бойните действия се развиват и в джунглата.



Бум! Вече си мъртъв...

TEAM FACTOR

Видяла жабата, че подковават коня, и тя подложила крак

■ 7FX / Singularity Software ■ www.teamfactor.co.uk ■ Pàll-450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Squad-based FPS ■ 1 CD

В последно време фантастичните екшъни като че ли отстъпиха от своите позиции. Една от основните причини за това е Counter-Strike. Въпреки архаичната си графика, тази игра успя да се наложи категорично и вече няколко години подред е несменяем лидер в мрежовите забавления. Вдъхновени от този успех бял свят видяха множество заглавия и модификации, които по една или друга причина не успяха да се наложат. Дали поредният опит в това отношение, наречен Team Factor, ще успее по някакъв начин да се впише в идеалната представа за реалистичен мултиплейър-екшън е въпрос, на който могат да отговорят единствено и само феновете...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



Предпазливото придвижване дава възможност за нанасяне на решителен удар.

След появата на Counter-Strike като че ли се превърна в традиция заглавията от този тип да се правят върху основата на друга съществуваща игра. Количеството модове нарасна дотолкова, че едва ли могат да се изброят невероятните превъплъщения, които изживяха заглавия като Half-Life, Quake, Unreal Tournament и много други. За добро или лошо подходът, използван от създателите на Team Factor, е различен. Те са създали напълно самостоятелна игра, която има претенциите да повтори успеха на Counter-Strike като предложи на почитателите на отборния екшън по-добра графика невероятно разнообразие от оръжия и игрови варианти. В някои отношения авторите са се справили на ниво, но в други постиженията им трудно могат да бъдат определени като успешни.

Причините за огромната популярност на CS са много, но сред тях може да се откроят преди всичко лекотата при навлизането в играта и изключително ниските системни изисквания. Случаят с Team Factor е малко по-различен в това отношение. Графичният енджин, наречен Light Force, е разработван в продължение на две години от чешки екип. Крайният резултат от техните усилия обаче не блести с нищо особено. Като цяло

играта изглежда горе-долу прилично, но може да се желае още много

Лично на мен неприятно впечатление ми направиха зле нарисуваните модели на виртуалните командоси. По качествата на визуалното оформление могат да се изкажат



Муницииите трябва да се използват разумно, тъй като не са в неограничени количества.

още критики, но като че ли това не е най-важното за игрите от този тип. Друг сериозен недостатък на Team Factor са изключително високите системни изисквания. Ако играете само мрежа, ще ви бъде достатъчна сравнително непретенциозна машина, но нещата се променят драстично щом включите ботове. Тогава със сигурност ще ви бъдат необходими мощна графична карта, много RAM (производителят препоръчва поне 512 MB) и гигахерцов процесор.

Може би най-интересното в играта са трите отделни отбора. Екипите в Team Factor са наречени условно сини, червени и черни. Както можете сами да се досетите, червените са руснаците. Сините са специалните сили на държавите-членки на НАТО (US Ranger, британските SAS и немските Fallschirmjaeger), а черните според пояснението на производителя са "сили със свои собствени интереси". Те могат да бъдат от Китай или Израел в зависимост от условията и събитията в конкретната мисия. Всеки от членовете от екипите има своя специалност. Войникът е най-комплексната единица, която разполага с разнообразни качества, възможности и въоръжение. Специалистът е перфектен при специфични задачи и е незаменим при оказване на мощна огнева поддръжка. Скаутът е натоварен най-вече с разузнавателни функции. Той трябва да е в състояние да се промъква незабелязан навътре в територията на противника и да открива разположението на неговите сили. Особено полезен е при изненадващи нападения и се отличава с висока ефективност при близък бой. Последният член на екипа е снайперистът, чиито задачи и способности по принцип са повече от ясни, но все пак трябва да се изтъкне, че той е най-доброто средство за борба със снайперистите на противниковите отбори. Всяка една от бойните единици има съответните оръжия на разположение. Не може да се отрече, че по този признак хората от 7FX са се представили на ниво. Многообразието от средства за унищожение е наистина впечатляващо. Те са над четиридесет на брой и са разделени в няколко групи – пистолети, пушки, полуавтоматични пушки, снайпери, автомати, картечници, гранати и ножове. Всеки от трите тима има свой специфичен арсенал, сред който ще срещнете познати имена в оръжейната индустрия като Калашников, Glock, Uzi, Famas и много други. Мисиите, предложени от авторите, са общо десет. Те ще ви отведат в различни точки на земното кълбо като Ливан, джунглите на Югоизточна Азия, Сибир, тихоокеанските острови, планините на Северна Америка и други. Като съдържание и подробности те са коренно различни, но целта винаги е една – да оцелеете и да изпълните задачите. За разлика от класическите екшъни, тук постигането на победа изисква ясна, точна и добре балансирана стратегия. Безразборната стрелба по врага и изпълненията в стил "Рамбо" не водят до нищо полезно. Team Factor изисква перфектна координация между членовете на екипа, предпазливост, смразяваща решителност и точност в бойните действия.

Стратегическият елемент е основен

като възможните варианти за справяне с мисията не са предварително фиксирани и зависят единствено от вашата стратегия и тази на вашите противници.

Друг много силен момент от Team Factor е въвеждането на RPG-елементи. Вашият герой трупа опит в няколко категории, като това е възможно не само в Single Player, но и в мрежова игра. Играта срещу компютърно симулирани противници, въпреки хвалбите и претенциите на производителя за поведение, максимално близко до човешкото са леко пресилени и не отговарят на истината. При всяко положение акцентът пада върху мрежовите битки. По отношение на реализма трябва да се отдаде дължимото на авторите, които са успели да пресъздадат максимално близка до истинската атмосфера. Виртуалните войници не са перфектни машини за убиване. За разлика от някои други подобни заглавия, героите не могат да тичат и да скачат непрекъснато. Те се уморяват, а това директно влияе върху точността им при стрелба.

Засега липсва Map Editor. В това отношение производителите пуснаха противоречива информация. В едно свое интервю отпреди няколко месеца шефът на проекта Pavel Sinagl, заяви категорично, че техните планове не включват пускането на подобен редактор. Обаче според информация на техния сайт се предвижда специален add-on, който ще дава възможност на най-запалените фенове на играта да създават свои карти. Производителите обещават, че ще бъдат пускани нови оръжия, мисии и допълнителни скинове. Дебютната игра на 7FX се опитва да съчетае най-доброто от стратегическите екшъни. Въпреки някои мнения, че Team Factor била нещо средно между Counter-Strike и Team Fortress, чешкият разработчик е успял да постигне нещо различно и е прибавил някои нови моменти, които макар да са интересни като идея, не е ясно как биха се възприели от почитателите на този геймърски жанр.



Пушките тип "помпа" са ефективни на близко разстояние.

Снайперът е безпощадно оръжие, когато се използва майсторски.

– +

Плюсове:

- относително добра графика
- невероятно разнообразен арсенал от оръжия
- три тима, които могат да участват едновременно в битката
- въвеждане на RPG-елементи
- сравнително реалистична по отношение поведението на героите, дизайна на оръжията и картите

Минуси:

- високи системни изисквания
- добре "раздвижени", но зле изглеждащи модели на бойците



Екшън и стратегия. Това е Team Factor.



Това е малка част от богатия арсенал в играта.

Project Earth

Една що-годе прилична космическа стратегия

■ Lemon Interactive/ DreamCatcher Interactive ■ www.dreamcatchergames.com/projectearth
■ PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB video card ■ Стратегия ■ 1 CD

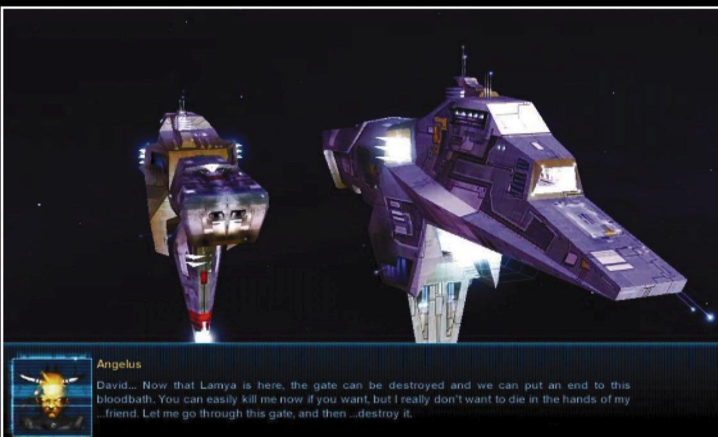
Триизмерните космически стратегии по необясними причини са доста пренебрегвани напоследък. След Homeworld: Cataclysm всички виждахме, как жанрът ще задмине по популярност всички останали свои конкуренти. Това обаче не стана и причината може да търсим отчасти в малкото и не особено сполучливи опити за създаването на такъв тип игри, както и във вечно модните през последните години 3D пуцалки, чиято ера като че няма да има край. Това обаче остави доста разочаровани, съвсем не малобройните фенове на Homeworld. Време е нишата да бъде запълнена и това се опитва да направи Project Earth.



Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Интересен факт е, че в Европа играта излиза под заглавието Starmageddon. Определено второто заглавие е по-комерсиално, но поради нарасналата си напоследък параноя американците са се спрели на безличното и неутрално Project Earth. Ако обаче се вгледаме в сюжета на играта, вероятно избора на янките е по-удачен и донякъде има отношение към случващото се. А то е следното: човечеството тъкмо е проходило в космоса и се заема с безжалостната и нелека задача да го колонизира. Към това нехуманно деяние, хората подхождат с типичния за тях в такива случаи ентусиазъм. В космоса са изпратени 3 колониални кораба, всеки от които с размерите на голям град. Изненадата се крие в това, че всеки от тези кораби се управлява по психичен път. И така след като с бодра стъпка се отправят на дългото пътуване, нашите съпланетяни, още напускайки "махалата" – някъде край Марс се сблъскват с неизвестен враждебен обект. Тук и започва голямата патаклама. Участващите страни са три. Освен земляните, това са демоните (Daemons) и Витечи (Vitechy). В последствие ще научите, че демоните всъщност са потърпевши от нападението на високотехнологичните Витечи, които, без да дават обяснения, се опитват да унищожат всички. Кампаниите са две (втората е за демоните), а действието в тях се развива аналогично, като разликата е в гледната точка. Основната нишка на мистерията се върти около споменатите технологични агресори и неизвестни пространствени портали. С тези портали е свързана и една интересна новост в геймплея. Възможно е да играете на едновременно до три игрови полета, поделяйки единствено ресурсите. За човек, несблъсквал се до този момент с подобно нещо, първоначално идеята изглежда странно. Особено, ако никой не си е направил труда да я разясни. И така играя си аз кротко и тихо изнасям врага. Малко след като приключвам с операцията ми съобщават, че съм загубил. "Добре" казвам си, "Ще го направя пак". След кратък размисъл разбирам, че в някоя паралелна вселена има и нещо като втора база, която противникът изнася поради очевидната ми незаинтересованост към нея. В прилив на вдъхновение натискам F2 и чудото става – озовавам се при втория команден кораб и всичко протича гладко. Но защо никой не спомена, че превключването между пространствата става с функционалните клавиши? След като преглътнах обидата, играта продължи. Но изводите, които си направих, са нелицеприятни за разработчиците и поспециално за дизайнера на обучаващата програма. Който е сътворил този tutorial, е нямал и най-бегла представа, какво му е нужно на човек, за да се оправя в нова за него обстановка. Така че, просто ви съветвам да го прескочите и да

Графика	6
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7



започнете директно борбата с интерфейса

За да свикнете, ще са ви необходими поне 3-4 часа игра. През цялото това време ще ви се струва, че не би могло да се измисли по-неудобно управление. Всъщност истината е, че може. Само желание да има. Но съвсем скоро след изтичането на указания период от време







ще започнете да съумявате все по-добре да се справяте, с което и недостатъците, които преди са се откроявали тъй ярко, неусетно ще избледнеят. Може дори да започнат да ви се струват удобни (при мен поне така стана). Практично въведение е използването на стрелките от клавиатурата при управлението на камерата (подобно на 3D-екшъните). А след като най-накрая се почувствате в свои води, играта ще ви зашлеви един не лек шамар, проектиран от създателите си – информационно затъмнение. Голям проблем е липсата на каквото и да е описание на това кое какво прави. Почти всичко ще трябва сами откривате. За съжаление, поне от пръв поглед, предимствата на един тип кораб не изпъкват много ярко пред другите. Истински подвиг е, ако разберете с какво по-скъпите изтребители превъзхождат евтините си събратя. Никакви данни относно показателите на който и да е кораб няма да намерите в самата игра, както и на интернет страницата ѝ. Като единствена компенсация се явяват разясненията, отнасящи се до технологичните ъпгрейди – поне там ще знаете за какво си давате парите. А и самите надстройки си ги бива. От всеки тип са два броя – дефанзивна и офанзивна, като може да направите само едната. Един от тези ъпгрейди ви дава малък шанс противникът да бъде взривен с един изстрел. Алтертнативата е да получите възможност същия този противник да не ви уцели. Като цяло видовете единици на расите са сходни като функционалност.

Изкуственият интелект не е от най-блестящите и често използва тактиката да ви изпраща по еднадве единици в случай, че сте заспали. Този метод в повечето случаи не дава резултат. Иначе има доста хитрости, с които да надхитрите противника. Вместо да строите много работници, просто позиционирате командния кораб в близост до ресурсите с което спестявате на събиращите го дългия път. Недостатъкът е че губите известно време в придвижване, през което противникът се развива. От друга страна, премествайки базата си до ресурсите, можете лесно да защитавате работниците си. Понеже споменах ресурси, те са основно астероиди и други летящи обекти. Тактиките за съсипване на врага икономически работят много добре, но изискват цялото ви внимание. Витечите от позицията си на арогантна свръхсила, разбира се, могат да си позволят лукса да не черпят енергия по общоприетия начин, а изсмуквайки я от взривените врагове.

Графично играта е издържана в стил "космическа шарения", но това вече май не прави впечатление на никого. Проблемът обаче е, че селектираните единици имат много неприятни ограждащи ги паралелепипеди, които пречат да се види каквото и да е, особено при по-малките такива. Музиката е относително добра. Ритъмът динамично се променя в зависимост от ситуациите.

Обобщавайки, ще кажа, че играта е приятна и ще хареса на феновете на космическите стратегии, макар и да отстъпва по много показатели на Homeworld.

Celtic Kings
Rage of War

Новата игра на Haemimont вече е готова!

■ Haemimont/Strategy First/Wanadoo ■ www.haemimont.com
■ P3 500, 64 MB RAM, 2 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Още в един от първите броеве на PC Club първи в България ви информирахме за втората игра на Haemimont – бащите на "Цар: Тежестта на короната". Сега Celtic Kings: Rage of War (това е новото име на The Druid King) вече е готова и само след няколко седмици ще се появи на пазара.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Първо, искам да кажа две думи за мистерията около името на играта. Първоначално Celtic Kings беше известна под нейното работно заглавие The Druid King. След сключването на договорите за разпространение на играта с Wanadoo и Strategy First бе решено окончателното заглавие да е Celtic Kings: Rage of War. Тази промяна няма никакъв ефект върху геймплея и историята на играта.

Както вероятно знаете, и втората игра на Haemimont е стратегия в реално време, подобно на "Цар: Тежестта на короната". Този път обаче екипът под ръководството на Габриел Добрев си беше поставил доста по-амбициозни задачи за съдържанието на самата игра и мога с радост да отбележа, че повечето от тях са изпълнени успешно.

Първото, което се набива на очи след старта на играта и добре направеното интро, е, че Celtic Kings хем е стратегия в реално време, хем в същото време не е. Соловата кампания, която ви очаква с нейните 20 мисии, се върти около приключенията на могъщия герой Larax, който иска да отмъсти на тевтоните за смъртта на своята любима. За целта той дори е готов да продаде душата си. След серия от кръвопролитни битки Larax успява да смаже превъзхождащите неговите гали врагове и се изправя лице в лице с могъщата Римска империя.

Тук вероятно вече ви е станало ясно, че в играта ви очакват три страни – гали, тевтонци и римляни. Всяка от тях си има своите силни и слаби качества, като Haemimont са успели да ги балансират доста добре за мрежовите битки. Но нека първо да се върнем на соловата кампания, защото тя определено предизвиква интерес. В правят впечатление няколко неща. Първото е, че създателите на играта са включили доста

елементи от ролевите игри

През по-голямата част от мисиите имате на разположение поне един герой, който има специални умения в боя. Самите герои пък от своя страна трупат опит в битките и могат да качват нива. За разлика от



КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Настоящата статия е написана въз основа на финалната версия на играта, която е предоставена за тиражиране на разпространителите. Изказваме специална благодарност на целия екип, работил върху Celtic Kings и на всички в Haemimont за предоставената ни възможност да тестваме играта в офиса на Haemimont.





други стратегии, където това имаше предимно козметичен характер, в Celtic Kings опитът оказва съвсем видим ефект върху Larax и неговите спътници. Така например ако се биете с противник, който е 10 нива и повече под вас, винаги му нанасяте максимални щети с всеки удар и го убивате за отрицателно време. Допълнителна екстра е, че вашият опит се пренася и върху прикрепените към съответния герой армии, които пък от своя страна като изтребват бодро врагове, допринасят за допълнителното издигане на вашия лидер.

Друго нещо, което прави впечатление е, че в играта има страшно много диалози. Буквално на всеки 5-6 минути имате възможност да си говорите с най-различни персонажи, които ви въвеждат в историята на Celtic Kings и ви дават ценна информация за предстоящите задачи. Самите разговори обикновено протичат по познатата от куестовете и ролевите игри система multiple choice. На практика ще трябва да си говорите с всеки, когото срещнете и който не ви напада веднага, защото от това зависи да разберете какво точно трябва да правите на дадена карта. Картите от своя страна са действително огромни, а на всяка от тях ви очакват множество подмисии от типа – намери скривалището друидите, след това опази село А и превземи град Б. Особеното в случая е, че за разлика от повечето други стратегии тук

Графика
9
Звук
8
Геймплей
9
Общо
8

няма строеж на бази и събиране на ресурси

Всички сгради на всяка карта са зададени предварително и единственото, което можете да направите, е да превземете вражески селища. Това е от изключителна важност, защото селяните в селата събират жизнено важната храна и ви доставят също така необходимото за наемането на определени герои злато. Това става автоматично, стига даденo селище да е във ваше владение. Храната е особено ценна, защото ако вашите воини останат гладни, те лека полека започват да губят здраве, а едва ли е необходимо да пояснявам какъв ефект има това по време на битките с многочислените врагове. Битките от своя страна са действително епични. Аз поне отдавна не бях гледал толкова масови батални сцени. Още във втората мисия в един момент имах чувството, че

тевтонските орди просто нямат край

Отнякъде непрекъснато извираха още и още конници, които се хвърляха яростно върху моите вече поредели и отслабени войници. В тази връзка искам изрично да подчертая, че трябва много добре да планирате в каква точно последователност ще атакувате вражеските укрепления и какъв боен ред ще зададете на вашата армия. Именно тук е и една от най-силните страни на Celtic Kings: Rage of War. Интерфейсът е изключително интуитивен и с него се свиква буквално за две минути. Повечето неща така или иначе се правят с ляво или дясно кликане с мишката, а за специалните команди има лесно достъпни икони отгоре и отдолу на самото игрално поле. Картата също изключително улеснява играта. Имате възможност да следите отблизо бойните действия в даден регион или да включите на глобална карта, на която всяко сражение е изобразено като иконка, а вашите и противниковите воини като цветни точици. От голямата карта само с един клик се пренасяте в невралгичната зона, където най-много има нужда от вашето лично присъствие. Тази възможност за бързо реагиране е особено важно при мрежовите игри, където със сигурност ще ви се наложи да се биете едновременно на няколко различни фронта. При multiplayer-а можете да си избирате всяка от трите страни (в соловата кампания играете само с галите) и да се впуснете в споменатите вече по-горе масови сцени. Преди 2 години, когато авторите на играта ми споменаваха, че на всяка карта ще има по няколко хиляди единици, аз, честно казано, бях леко скептичен, но сега успях лично да се убедя, че това не е било просто маркетингов трик а самата истина.

Celtic Kings е издържана в класическо 2D като самите единици са изключително приятно анимирани и ако не сте някой маниакален привърженик на 3D-ефектите, със сигурност гледката на монитора ще ви хареса. Добри думи заслужава и звуковото оформление. За съжаление диалозите са чисто текстови и не предлагат говор, но за сметка на това музиката е много подходяща и създава атмосфера, а отделните единици имат в запас по няколко различни реплики. Въобще в това отношение новата творба на Haemimont няма от какво да се срамува.

Като цяло Celtic Kings е изключително приятна стратегия в реално време, която предлага доста разнообразни мисии и богат геймплей, както в соловата кампания, така и при мрежовите битки. Така че ако си падате по този жанр, задължително си вземете това заглавие – то за пореден път доказва, че в България се правят качествени игри.












Почти нищо ново под слънцето

■ Funatics Development/JoWooD ■ www.cultures2.com ■ P II 300, 64 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD

На практически безполезния засега сайт на играта може да прочетете хвалби като "това не е само част втора, а нещо много повече", ще намерите думи като "включва елементи на RPG" и твърдението, че са слушани внимателно препоръките и исканията на феновете. Сега – добре е, че аз съм безкрайно възпитан и тактичен човек – защото ако не беше така сигурно щях да напиша: "Може и да са слушали препоръките и исканията на феновете, но докато са ги слушали са си седели на ушите"! Но не го пиша, именно поради това мое пословуто възпитание.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Едва ли е тайна за някого, че Cultures е доста сериозно плагиатстване на Settlers. За нас в това няма нищо лошо (Blue Byte да му мислят), лошото е в друго – че по някое време производителите са се сепнали и са казали – "ами дайте да турим там и някаква разлика"! И какво да сложат – мислили, мислили и накрая някой, на когото очевидно познанията по компютърни игри са застинали на ниво Pacman, решил да добави микромениджмънт (много дълга и сложна думичка, ще взема отсега нататък да я наричам просто ММ)! И то толкова много добавил от това ММ, че играта започнала да се пръска по шевовете. Обикновено във всички игри в реално време производителите се стремят да облекчат досадното кликане и броенето на рогата и копитата на добитъка. А производителите на Cultures са направили точно обратното – по време на цялата игра не правите почти нищо друго, освен да смятате и да кликате! Резултатът – всеки започва да я играе с огромен ентусиазъм, който изтрайва почти половин час – след което сте залети от поток със сватби, разводи, раждане на деца, изгубването на склеротизирали викинги пред прага на собствения им дом и цял куп още подобни... Финалът – CD-то се набутва в девета глуха с намерението, ако няма какво друго да се играе, пак да се инсталира – което, разбира се, си остава само едно благородно намерение и нищо повече.



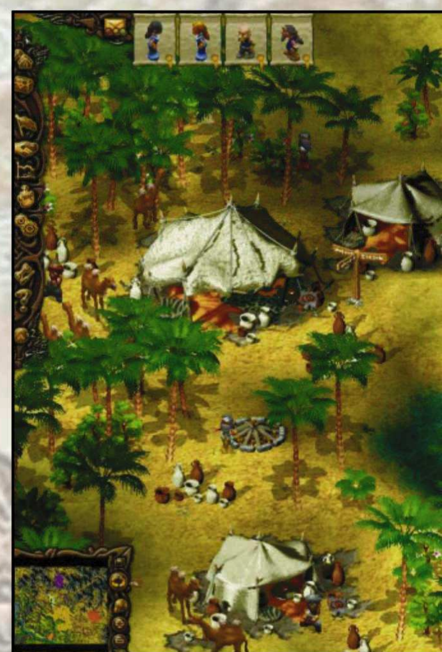
Ето това беше огромният недостатък на първата част – и

този огромен недостатък е внимателно запазен и сериозно доразвит и в уж различната втора част

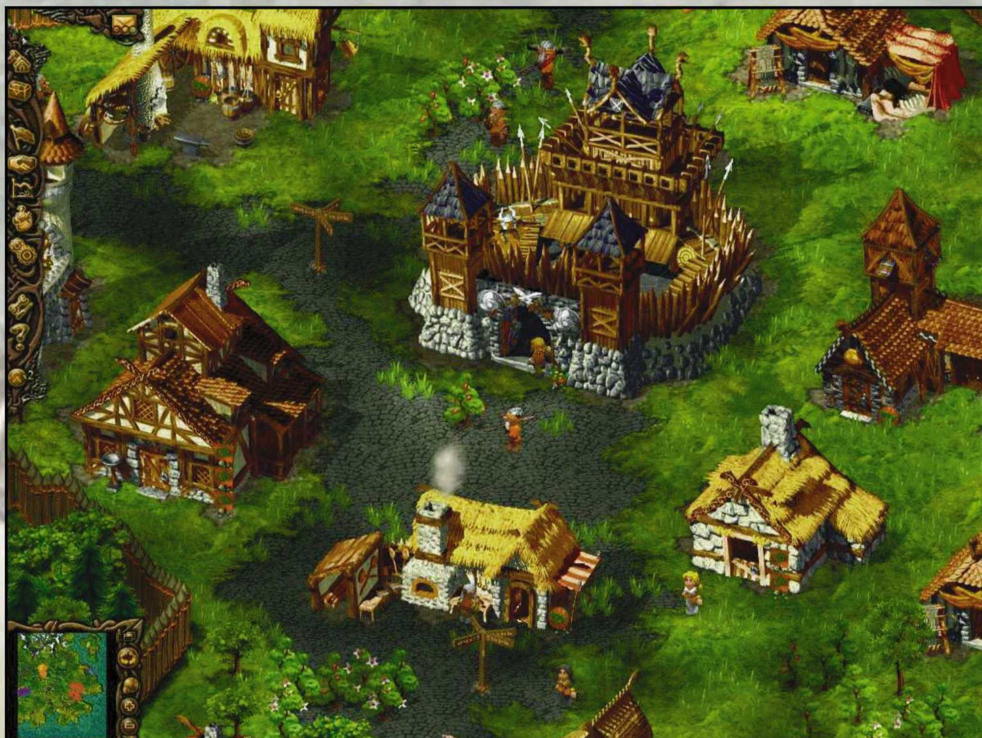
Истина е, че в тази втора част производителите са се опитали да разнообразят играта и да добавят малко повече екшън... но едно е да се опиташ, а друго е да го направиш – защото екшънът, който ще намерите в Cultures 2, стои някак си като изкуствена кръпка! Така че – ако си падате по игри, в които микромениджмънтът е въздигнат на пиедестал като някакво олимпийско божество, то играта Cultures 2 е тъкмо за вас! И ако считате, че върховното удоволствие е да се ровите непрекъснато из различни статистики и да кликате нон-стоп с мишката, играта Cultures 2 ще бъде за вас играта на хилядолетието!!! При всички други случаи обаче по-добре не си давайте левчетата за този диск... исках да кажа, петдесетте си долара.

След като вече прочетохте това, което трябваше да бъде края на статията може да започнем и по същество. Както вече сте разбрали, герои на тази втора част са отново викингите, които обаче този път вместо Америка ще прекосят цяла Европа и Близкия Изток в една кампания с общо десет сценария плюс още около двадесет самостоятелни single и multiplayer карти.

Играта има и добър и занимате-



лен сюжет – животът си тече спокоен и весел в малкото викингско селце в Гренландия, докато един ден внезапно зловещо видение помрачава взора на главния ни герой викингчето-акселератче Bjarni. Във видението Bajrni и още трима непознати герои водят mortal kombat (хе-хе – не можах да се удържа) с огромна червена змия на непознато покрито с лава и обгърнато с тежки пушещи място. Местният Друид е категоричен – тежки времена са настанали за света на хората и само Bjarni с шепа последователи може промени нещата. Той ще трябва да премине през Нормандия, Англия, Италия, Византия, Багдад и Александрия докато открие местонахождението на страшната Midgard Serpent. Не само това – по време на пътешествието си Bjarni ще трябва да спечели доверието на местните могъщи крале и да събере спътниците си – все още непознатите трима герои от видението... Защото само четиримата заедно ще могат да спечелят финалната битка и то съвсем сами – без каквато и да е била подкрепа!



Така звучи добре и интересно – но на практика разликата от оригиналната Cultures е съвсем минимална. Залага се на същия принцип на икономика и развитие, който ни е познат от Settlers – но с тази разлика че тук трябва лично да се разпоредите за абсолютно всяка подробност. В Settlers строяхте необходимата работилница и ако имаше в наличност необходимия инструмент и свободно "сетлърче", то грабваше инструмента и се превръщаше в съответния работник. А пък ако нямаше свободни "сетлърчета", просто построявахте "общежитие" (а в първите Settlers дори и това не беше нужно) и хоп – нова тумба се появяваше от нищото. Сега обаче не е така – за да получите някакъв работник, трябва първо да разполагате с жилище, храна, да намерите мъжко и женско викингче и да ги ожените – също не винаги лека задача, защото викингите освен това имат и навика да се изгубват на средата на селото си; да пресметнете какво бебе ви трябва и да дадете съответното разпореждане (брей тия викинги и тези работи ли ги правят по команда – раз-два-раз-два); да изчакате бебето да порасне и да го обучите, да построите необходимата сграда и едва тогава може да го пуснете да си работка... Дори и за едно единствена бройка заниманието е предостатъчно, а на вас ще ви трябват много повече! Добавете към това и че повечето технологични вериги са доста сложни и трябва да произведете цял куп най-разнообразни материали и суровини...

Все пак трябва да се отбележи, че са добавени и някои

интересни новости

На първо място сградите вече може да се ъпгрейдват. В първата игра построявахте колибка за едно семейство викинги и толкова – единствената ви следваща опция бе да я срутите и да построите на нейно място по-голяма. Сега обаче вече може просто да я ъпгрейдвате и то точно с толкова материали, колкото е разликата между еднофамилна и двуфамилна къща. Виждам вече как напирате да попитате – а защо трябва първо да строим по-малката къщичка? Защото сградите и дейностите, които са достъпни, зависят от най-опитния ви работник в дадената област. Например не можете да построите ферма, ако нямате поне един фермер и не можете да произвеждате тухли, ако преди това някой работник не се е специализирал в най-обикновеното събиране на глина.

В началото казах, че битките са доста бозави. Защо се е получило така? Производителите са се постарали да разнообразят сценариите – повечето от тях могат да се спечелят и по военен път и чрез подкуп (tribute). Освен това в някои сценарии има и чисто военни елементи – като например с малка група войници да прекосите цялата карта. Ново е и възможността войниците ви да екипират различни оръжия, брони и до четири специални предмета. Тези предмети могат да бъдат някакви магически амулети или potions. И едните, и другите се използват автоматично – което по принцип е много добро решение. Амулетите могат само да се закупят или намерят в разпръснатите по картата малобройни сандъци, докато различните potions можете и сам да си произведете... Много добре – би казал някой! Да, но оттук започват недоуменията! На първо място обикновените войници могат да екипират по-добри брони и разни potions, но не и героите ви (Bjarni и трите му спътника). Що за нелепост е това, след като е съвсем нормално да бъде точно обратното? Особено като имате предвид, че гибелта на някой от героите ви води и до загуба на сценария! Освен това

Графика	8
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7



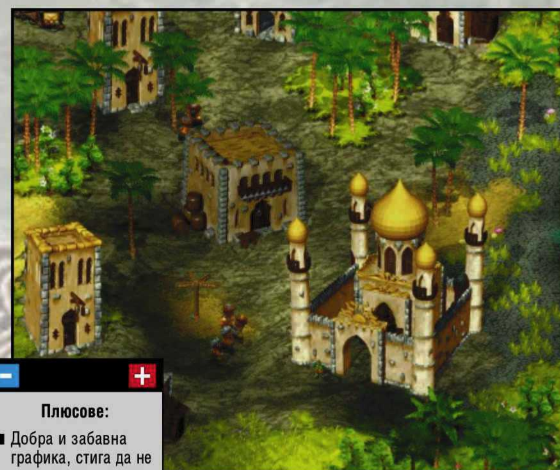
битките не са никак балансирани -

в едни от първите "военни" епизоди имах катапулта и трябваше да срутя няколко застрашително изглеждащи каменни кули – и само след три-четири изстрела страшната каменна кула безславно рухна! Не само това – междувременно двама-трима от моите викинги се бяха запътили към съседната (отново каменна) кула и преди да ги издърпам назад успяха да я "праснат" два-три пъти с мечовете си – и познайте какво се случи! Това се оказа достатъчно да бъде срутена и тя. Въобще цялостното впечатление от военните действия е като от набързо и нескопосано направена "кръпка". Добавете и недостатъците по интерфейса за управление на войската и необходимостта от допълнителен микромениджмънт за екипирането на различните предмети... Не ми хареса и анимацията на войниците. Движенията на викингите-работници са приятни за окото, на викингите-жени са смешни, но забавни. На воините обаче изглеждат нескопосани. Едно малко отклонение – като стана въпрос за жените – как би трябвало да бъде женския род на думата "викинг"? Може би... "ViQueen". Та да се върнем обратно на битките – честно казано, вместо забавни в много моменти те са просто досадни! А, и за малко да забравя – в отбранителните кули можете да поставяте по трима (или четирима, зависи от типа им) стрелци с longbow и същото количество стрелци със shortbow, но не и по шест или осем еднотипни войника. Отново неоправдано с нищо решение, тъй като в самата кула има предостатъчно място тя да служи като склад на оръжие и освен това в тези кули (както и в някои други сгради) можете при опасност да скривате цялото цивилно население. Но това последното внимавайте да не го направите по погрешка или без истинска нужда, защото после настъпва голям хаос – всички остават около съответната сграда и нямат никакво намерение да се върнат по къщите си или по работните си площадки – или отново "да живее the big MM!".

Няколко думи за музиката – в началото ми хареса доста. Войнствено-тържествена с преплитане на национални мотиви – но като я послушате по-дълго, започва да ви омръзва. Общо взето нямам истински оплаквания в тази област.

Остана графиката. Не очаквайте някаква феерия от съвременни технологии. Но пък за сметка на това системните изисквания са повече от скромни, особено като се има предвид, че по картата в реално време непрекъснато се разхождат десетки и дори стотици човеци и разни животни и при това в реално време. Различните сгради изглеждат повече от прилично, същото може и да се каже за терена – дървета, скали, цветя и разни насекоми около тях. И хората изглеждат доста добре – дори може да забележите различните прически на викингите. Някои от зверовете също изглеждат доста добре, но за други пак има странни изпълнения – например лъвовете, камилите и кравите имат еднакъв цвят и той е на препечен крем-карамел. Предвиден е тристепенен zoom, но докато погледът от високо може да ви бъде полезен, то близкият изглед е неприятно пикселизиран – бяхме вече позабравили подобни гледки. Добре поне, че е сложен, колкото да се отчете дейност – няма да му намерите практическо приложение. Липсата на завъртане на картата понякога обаче пречи – не е рядкост някой воин да се укрие умело под някоя папрат и да загубите време, докато го откриете. На теория имате миникарта, която може при нужда да се увеличава и да показва само бойните единици, но въпреки това често ще изпадате в затруднение.

Играта не е лоша, но трябва да имате определени предпочитания и нагласи, за да ви хареса – и ако се колебаете дали да се снабдите с Cultures 2, просто прочетете пак началото и нека всеки да реши сам за себе си!



− +

Плюсове:

- Добра и забавна графика, стига да не използвате опцията zoom.
- Интересен сюжет и сценарии с неочаквани обрати.
- Възможност да спечелите повечето от сценариите по военен или мирен път.
- Приятна музика, въпреки че сравнително бързо започва да се повтаря и да омръзва.

Минуси:

- Безкраен микромениджмънт
- Слабости в интерфейса
- Неубедителни битки
- Нелепото решение относно невъзможността на героите да екипират магически предмети





Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	4	1	2



Чувате ли глухото думкане? Питър се върти в гроба си...

■ Electronic Arts ■ www.ea.com ■ PII 300, 3D Video, 128 RAM ■ kiddie game ■ 1 CD

И на Питър Пан посегнаха с потни кунки. Оттук имаме само два пътя. Обичате ли Питър Пан или не познавате Питър Пан? Които са чели култовата книга на Джеймс Матю Бари, го познават, а това е почти стопроцентова гаранция, че го обичат, да плюят на тази страница и да дишат колкото се може по-бързо. Известно е, че с всяко вдишване на дете умира по един възрастен, а ако дишаме бързо-бързо, увеличаваме шанса на чувалите с екскременти от Дисни скоро да спрат да разнасят воня-та си из прекрасния божи свят.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com



Останалите да заобикалят продукта, наречен Peter Pan: Adventures in Never Land, отдалече и при първа възможност да се позабавляват с книгата или в краен случай с филма "Хук", който макар да беше доста фриволна интерпретация, с нищо не омаза славата на Питър. А тук той се появява с елфски ушички, млъкни сърце... Почти не съществуват думи, годни за употреба в публичното пространство, с които да бъдат описани скверните поругателски домогвания на авторите на тая тъпня. Колко жалко, че рубриката Recycle bin е вече заета, как не седнах по-рано да играя, проклет да е мързелът ми.

Да играя е силно казано. Никой няма да играе тази игра. Само защото усилието да се преборите с интерфейса ѝ е непоносимо по-голямо от удоволствието, което тя обещава. Сега по ред на номерата. Оттук нататък разговаряме само с изявените мазохисти между вас, останалите да идат да почиват. Купувате си играта и в никакъв случай не се понасяте в тръс към вкъщи да си я играете, а се засилвате към най-близката книжарница, откъдето се снабдявате с жизненоважни в случая цветни моливи или флумастри. По-педантичните да си вземат и по една тетрадка със слончета в цветовете на дъгата или с друг любим десен, но непременно от тези по 8 лева, които си имат истинско мини катинарче – никой да не разбере какво всъщност ще си записвате в нея. Е, сега вече се прибираме, пускаме си играта и занемяваме – едните от ужас, групата на мазохистите от възторг пред изисканото мъчение. На всекиго се е случвало да си запише контролите за някоя игра в стил "с F8 сменям бронята" или "с L зареждам отново, като ме гръмнат", но на мен не ми се беше налагало да прерисувам малоумни икони, да отбелязвам на кой клавиш съответстват и за какво служат. Повтарям пак – без цветни пособия сте за никъде, като не бях предупредена какви канцеларски стоки ще са ми нужни, си водих унизителни бележки, как клавишът "A" в играта е изобразен с две кръгчета едно в друго и означава "Излитане" и "Потвърждение", а "F" е същият символ, но с червеничко вътрешно кръгче и носи смисъл на "Cancel" и "Play panpipes". Това да не е симулатор на F 16, да му се не види макар?!?

Основният проблем е в това, че хората все по-малко четат, а в литературата гният безценни сюжети. Меркантилните торби с лайна не искат да пропуснат шанса да запознаят младежта с класиката по лесния начин на филмите, а да се спретне и игра по филма си е допълнителна рекламна далавера. Да, но нали цялата работа е предназначена за американски алитератчета в крехка възраст, които представа си нямат от Питър Пан, защото не умеят или не обичат да четат?!? (Останалите бягат на километри от смрадната гавра.) Защо тогава кретените измислиха

интерфейс, който иска и писане, и рисуване?

Отговорът е само един – те се вземат на сериозно. Мислят си, че някой наистина ще положи усилие да вникне в мистериозния им замисъл, за да бъде награден после с много филмчета, много свирукане на флейта (и тарамбуки за индианците) и плоска графика. Геймплей няма, на играчите-дебили се сочи с пръст какво да се прави сега. Къде с пръст, къде с иконки. Добрата новина е, че ESC работи, а лошата, че ALT/TAB трябва да се ползва пестеливо, защото има склонност да забива генерално системата.

Извrat със Скуби Ду – да, макар да е безвкусица, същото, извършено с Питър Пан, не може да се преглътне никак. Авторите да се провесят надолу с главата от мачтата и Хук да им разпори червата с куката си, а всички кръвопийци-съучастници – марш с вързани очи да се поразходят по дъската.

ВТОРО МНЕНИЕ

Иван Георгиев: Гледайки катастрофалните оценки, не мога да не изразя възмущението си за характеристиките, дадени от колежката Тодорова, за графичните качества на играта. На мен заострените ушички на Питър Пан не ми пречат, още повече, че са издържани в стила на едноименното филмче на Дисни.





Страхът от новаторство

Докога ще играем едни и същи игри?

Къде отидоха игрите, които влизаха под кожите на геймърите и се превръщаха във форма на културен феномен, за който се говореше месеци наред и който караше всички нас да ги преигравате отново и отново...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

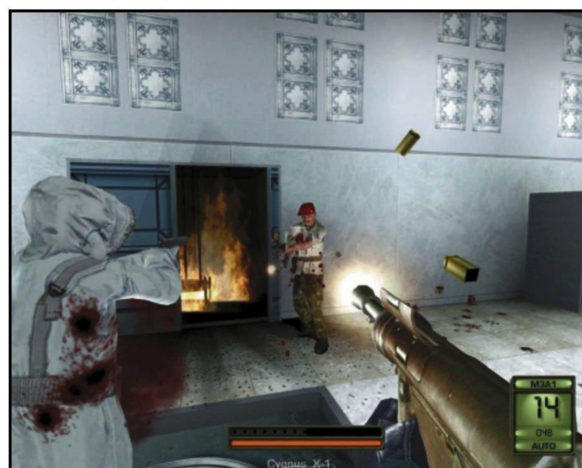
Наскоро си направих равносметка за игрите, които минаха през ръцете ми за последните две години и установих, че нещо ми липсва. Нещо се беше променило, вероятно безвъзвратно, и все още не мога да разбера, дали аз съм престанал да се впечатлявам лесно, или наистина отдавна не се е появявал продукт, който да предлага съдържание, достатъчно различно, че да го отличи от останалите в индустрията.

Когато пусна поредната пуцалка, вече знам, че рано или късно ще се натъкна на ниво в някой хангар или гараж, където ще е отрупано със сандъци – големи, малки, шарени, всякакви!

Когато си пусна стратегия, вече знам, че ще видя две-три фракции, борещи се за контрол над света, и единственото, което ще ги различава от двете-три фракции от другите стратегии, ще е техният що-годе уникален дизайн на единиците, въпреки че и това не е много сигурно, защото обикновено има човешка раса, раса на "лошите", а третата ще е задължително мистериозна и бая изчанчена.

Аман от стереотипи! Долу клишетата!

Мразя типажите, техните плоски реплики, кожени тежкарски дрехи и големи оръжия. И не ги мразя, защото нещо не им е наред, а защото ги виждам в почти всяка игра. Променено им е само името и понякога обликът. Но като цяло са си същите – с празна душа и празна глава. Искам по-нормални виртуални хора, възможно по-противоречиви, объркани и непредвидими, каквито сме всички ние людете от реалния свят. Един от по-старите ми фаворити е Гейбриъл Найт, но не защото е част от хитов и всепризнат куест, а защото ме караше да му вярвам, дори когато не беше такъв, какъвто се очакваше в повечето ситуации. В "Max Payne" имаше нещо повече от bullet-time и богат избор на оръжия. Там имаше човек, който се люшкаше от едната крайност в другата. Можех да усетя вътрешната му борба, тази на доброто ченге и семеен мъж с яростта и чувството на безнадеждност.



Ако някой ми покаже тази картинка, без да каже от коя игра е, едва ли бих я разпознал. Напоследък шутърите си приличат толкова много...

Повече от същото

Това е определението, което може да се даде за болшинството от игрите, появили се след 1998, когато геймърската индустрия започна да расте с бързи темпове и дори най-големите гении сред създателите на електронни игри бяха принудени да се подчинят на строгите ѝ правила. Тези правила могат да се опишат по следния начин – да не се прави нещо, което изисква продължителна разработка и няма предвидими шансове за успех. Това уби куестовете. Да не се влагат средства за неща, които могат да минат и без скъпо финансиране. Дойде краят на заплетените, професионално написани истории и се родиха плоските персонажи. Да се набляга на технологичното съвършенство и то да бъ-

Макс Пейн се нареди сред абсолютните ми фаворити, защото имаше всичко, което имат и конкурентните му продукти, но и повече...



Return to Castle Wolfenstein не успя да постигне атмосферата на своя първообраз и да предложи нещо различно от останалите продукти в жанра, въпреки великолепната графика. Обикновена носталгия от моя страна вероятно.





Компаниите, които правят стратегии, трябва да се учат от взаимните си постижения или грешки, иначе скоро няма да видим перфектни игри от този жанр.



Създателите на The Sims имаха оригинална идея, но в един момент започнаха да се приемат твърде сериозно...



Какво предпочитате? Повърхностна симулация на шофиране или нереалистично високи скорости по красиви писти?

де в центъра на рекламните кампании. Това успя да промени критериите на масовите геймъри, които вече се интересуват повече от енджини и броя на полигоните, отколкото съдържанието на игрите.

Защо вече никой не обръща внимание на чистия fun-фактор, питам аз и не мога да открия приемлив отговор. Залага се на дребни детайли като това дали пушката в поредния шутър ще гърми като истинската, дали откатът ще е в реалистични граници, дали предсмъртните анимации на враговете ще са плавни... Резултатът от тези детайли в най-добрия случай е еднократно признание за вложения труд, но то не допринася никак за цялостното усещане за играта. А то е същото и за новия Wolfenstein, и за Soldier of Fortune, и за Medal of Honor. Поне аз не откривам съществена разлика между тези заглавия, освен козметичните особености на нивата и героите им. Чудя се докога компаниите ще успяват да ни заблуждават, че играем на различни и НОВИ игри, при положение, че това реално не е така. Дори да не сте съгласни с тези твърдения, можете ли с ръка на сърцето да кажете, че напоследък наистина сте играли, а не симулирали реалния свят с помощта на компютърен софтуер?

Питам това, защото от последните стрелялки аз ИГРАХ само на Serious Sam. Тя ме разтоварваше, правилата бяха ясни и се свеждаха до простичкото "с пушката напред и стрелба по всичко живо", докато при останалите представители на жанра се опитвах да ОТГАТНА това, което е заложено от програмистите като успешен изход от конкретната ситуация.

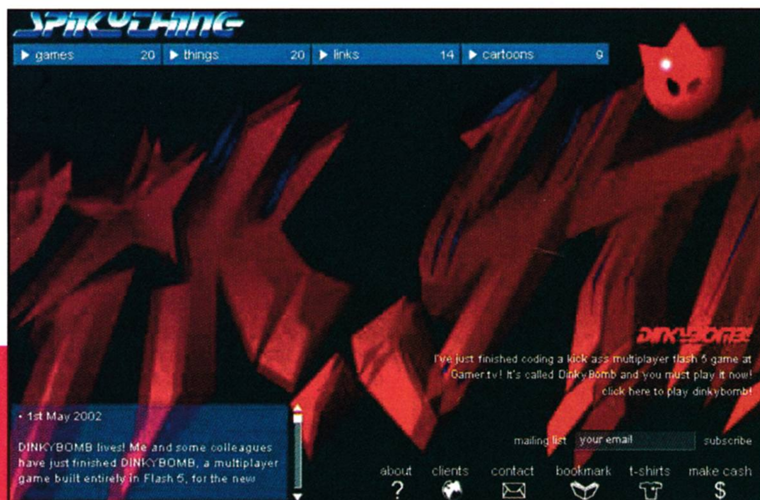
Не навлизаме ли в твърде сериозна област?

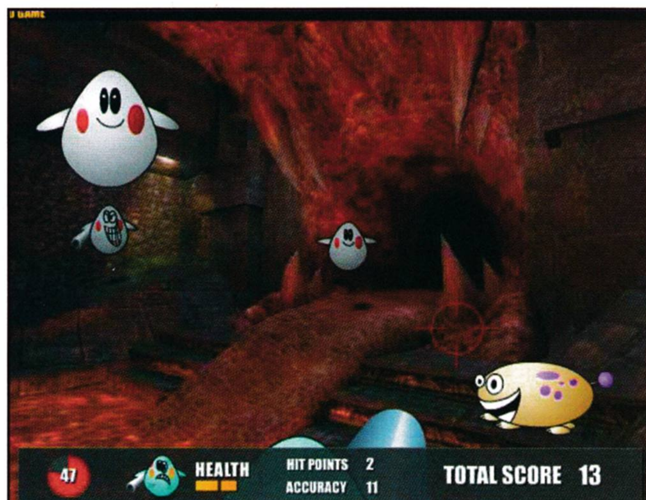
Струва ми се, че игрите станаха доста по-сериозни, отколкото е необходимо да бъдат. Прекалено на сериозно се взимат и техните създатели. Нали не мислят, че Colin McRae Rally действително симулира шофиране? Или пък тези с безчетните Tycoon-и, дето отчаяно претендират за мениджърство. За The Sims няма нужда да коментирам! Мисля, че все още е далеч моментът, в който ще се появи играта, която ще пресъздава всеобхватно каквато и да е сфера от живота. До момента нито се е появила технологията, която ще го позволи, нито геймдизайнерите имат нужните познания, за да го сторят. Далеч по-наложително е на този етап да се учат взаимно един от друг. Да вземем две от хитовите стратегии, Age of Empires 2 и Red Alert 2. В AoE единици, събрани в една формация се движат с еднаква скорост, независимо дали вървят пеша или яздят коне, докато в RA танковете винаги изпърват пред войниците, което разпокъсва атаката и води до нежелани резултати. Наивно е да се смята, че танковете не могат да се движат със скоростта на тичащ войник, но е необходимо някой да се сети, че в определени ситуации (като групиране на единиците във формация) се налага динамична промяна на характеристиките им. Това е само един от безбройно много примери, в които проличава нежеланието на отделни компании да се поучат от (не)успеха на конкурентите си, или поне от ревютата за игрите им, правени от специализираната преса.

Иска ми се да вярвам, че хората, занимаващи се с правенето на игри, един ден ще разчупят веригите на свръх комерсиализираните разпространители и ще правят продукти, които самите те биха пускали за отмора и забавление. Силно желая новите технологии да са само един от плюсовете, а не ключов елемент за продажбите. Наивно е да смятам, че новаторството ще дойде като взрив от революционни идеи, но все трябва да се почне отнякъде. Защо не от поглед назад в историята, когато игрите бяха 300x200 пиксела, осем цвята и без Dolby Surround, а хората ги играеха, харесваха, коментираха. Все нещо сме обичали и то определено не е било неугледният вид. Геймплей?

SpikyThing.com

Или какво може да се направи с Flash...





Представям ви един от няколкото сайта на Лиъм О`Донел – уеб дизайнер, програмист и експерт по разработката на малки по размер Flash анимации и игри. Тук няма да откриете никакви мащабни проекти, но за сметка на това ще видите какво точно може да направи с помощта на Macromedia Flash технологиите от един човек с достатъчно развинтено въображение.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Flash-базираният дизайн на сайта е стилен и фунционален, като единствената критика, която мога да изкажа към него, е че става малко неудобен, ако работите във висока графична резолюция. Творенията на Лиъм О`Донел са разпределени в три категории – Games, Things и Cartoons. В секцията Cartoons ще намерите десетина забавни анимации, повечето от които авторът е създал за мултимедийния геймърски сайт www.now.com. Размерът на всяко от тях е средно около 200-300 килобайта. Филмчетата са забавни, макар и определено да не са най-интересното нещо, което ще намерите в този сайт.

Секцията Things съдържа любопитни Flash-дреболии, разработвани от автора за забавление и упражнение

Те ще са особено интересни за онези от вас, които се интересуват от разработката на Flash приложения. Просто е удивително какво може да се направи само в няколко килобайта с помощта на тези прости за овладяване технологии – плавен залез, генератор на случайни урбанистични пейзажи, всякакви хитри спец-ефекти и триизмерни приумици. Тук е и линкът към другия сайт на Лиъм – vectorinternet.co.uk, където ще намерите рецензии за Flash – книги и безценни онлайн ръководства за създаване на някои нестандартни спец-ефекти. Изобщо, ако искате да се научите на Flash – това място ще ви бъде полезно.

Безспорно най-интересна е геймърската секция на сайта

Тук ще намерите петнайсетина готови и няколко незавършени мини-игрички. Всяка от тях е съвсем семпла и с малък размер, но въпреки това съдържа в себе си някаква оригинална идея. Примерно в Kickups единствената ви цел е да задържите футболната топка над земята, като щракате върху нея с мишката. Звучи просто и безинтересно, но е учудващо колко пристрастяваща е тази игра. В началото на тази година авторът дори се закани, че ще я махне от сайта, тъй като с над 40000 зареждания на ден го вкарвала в сериозна bandwidth-криза. Друга любима на посетителите игра е Slim Simon, която тества паметта ви в рападжийски стил. Какво точно значи това няма да ви казвам, за да не разваля изненадата. Специално за феновете на Quake пък е играта Cutiequake, която, макар и да не е триизмерна, съвсем определено носи куейкаджийския дух в себе си. Eggfighter е подобна закачка, но този път отправена към феновете на Street Fighter и Mortal Kombat. Graviton пък е римейк на една от най-старите видео игри, в която играчът трябваше да приземи космическия кораб на равна площ с ограничено количество гориво. Ако ви мъчи носталгията по аркадните зали и искате да поиграете някой незаангажиращ top-down shooter, то ви препоръчвам Bughunt.

Но едва ли има смисъл да споменавам по име всяка една от игрите – всяка от тях може да ви развесели и забавлява поне за няколко минути, а може да ви даде и идеи за ваши собствени Flash-проекти. Сайтът се актуализира относително редовно и нови неща се появяват средно 2-3 пъти в месеца. Оттук ще намерите и връзки към други проекти на Лиъм, качени на други сайтове – например маниакалната мрежова игричка Dinky Bomb (на сайта gamer.tv), в която ще можете да премерите сили в Worms-стил с противници от цял свят.

Kefche.com

Забавни on-line игрички от миналия век в промишлени количества





Не са чак толкова много местата в Мрежата, където можете да откриете многообразие от игри за on-line, и то със задоволително качество. Още по-малко са те в българското Интернет-пространство, но има и приятни изключения и тази страница е едно от тях.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Kefche.com не се отличава никак с външния си вид, но съдържанието впечатлява. Страницата функционира от около половин година и все още се изгражда, като тенденцията е до няколко седмици заглавията да достигнат 600. Седемте категории предлагат забавление за всеки вкус, особено за ретро-геймърите, питаещи носталгия по добрите стари времена на 2D-то.

Присъстват не само evergreen-и от типа на Pacman (в няколко варианта), но и по-нови игри,

по-модерно изглеждащи и с не чак толкова трагична графика

Многообразието е изключително, но за някои това може и да не е плюс. Трудно ще се изиграе всичко, така че първо пробвайте заглавията от класацията за десетте най-играни. При отваряне на прозореца на играта се появява полезната статистика за нея – размер, правила, колко пъти е играна, рейтинг според посетителите, играчи on-line.

Повечето игри са с малък размер и се зареждат бързо, така че dial-up потребителите няма да имат проблеми. Геймплеят е съвсем опростен и обикновено приятен, като за това помага и симпатичната музика. Достатъчно е да заредите играта и след това можете да я играете и offline, затова настройте History-то на браузера си за по-дълго време.

Най-популярната игра е "Стани богат", други такива са "Войната с тероризма" ("Екшъни"), "Яйцето" ("Логически"), "Pacman" ("Класически"), "Карате битка" ("Двубой") и тези с Осама бен Ладен.

Липсата на грамотност определено се набива на очи и още по-странно в този смисъл е настояването абсолютно всичко да се превежда и изписва на кирилица. Така че не се учудвайте, ако срещнете комични названия като "Полицейски мотորист", "Слеяр" (въпреки голямото си желание, не успях да открия значението на тази дума), "Суетния", "Снайпреисти" и т.н.

Сайтът между другото предлага и голяма колекция от wallpaper-и, поздравителни картички, забавни видеоклипчета.







"Красива" гледка от нощна Босна.



Кога го убих, кога го зарових:)



Navy Seals

С две леви ръчички не се правят игрички

■ ValuSoft/Jarhead Studios ■ P3 500, 64 MB RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Когато разбрах, че е излязла игра със звучното име "Navy Seals", реших, че може би на небосвода се появява поредният тактически екшън, и потрих доволно ръце. Първият ми сблъсък с играта обаче разби всичките ми надежди. Отдавна не бях срещал по-бездарно направено нещо.

Иван Цирков
blader@mail.bg

По същество Navy Seals представлява екшън от първо лице, поставящ играча в ролята на командос от легендарните части от американския флот – "SEAL", или както са познати още – "Тюлените". Дотук всичко е много добре, но... изпълнението е под всякаква критика. Използваният графичен енджин е LithTech, който явно е доста популярен сред игрите с по-нисък бюджет, макар че във функционално отношение е на доста високо ниво. Тук специално явно са употребени само най-основните му функции. Но явно Monolith са се срамували, че такава игра е направена с тяхна технология, и никъде из документацията и не е упоменат LithTech.

Мисиите се развиват из Ирак, Босна и Корея и са точно три – по една във всеки район. Всяка от тях е разделена на няколко нива, като общият им брой е 10. Дизайнът на нивата е ужасен, използваните текстури са с ниска разделителна способност, повечето обекти изглеждат или плоски, или замазани, а в някои случаи – и двете.

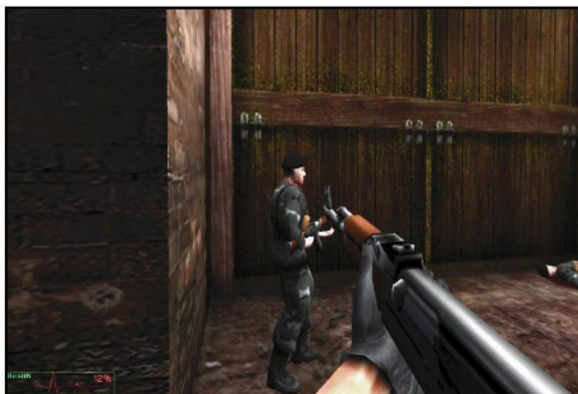
Оръжията в играта са ни повече, ни по-малко от пет. Нож, пистолет MK-23 SOCOM, картечен пистолет MP5SD, щурмова пушка M4 с подцевен гранатомет M203, и щурмова пушка AK47. Поведението им е абсолютно нереалистично, откат на практика няма, което превръща играта донякъде в безобразен екшън без никаква тактическа мисъл. Което е по-скоро добре, защото е в интерес на всеки играч да премине играта максимално бързо и да я изтрие.

Звуците са на някакво средно ниво, но се свеждат основно до изстрелите на различните оръжия. Голямо впечатление прави липсата на музика, но като се замисля каква можеше да бъде тя – може би е по-добре, че я няма.

Геймплеят забива нов пирон в ковчега на играта

Има някакъв компас, който сочи към следващата цел, но тъй като нивата не са големи, създателите са се опитали да компенсират това с безумното им оплитане. Често, за да се изминат 150 метра до целта, на практика се ходи поне 5 пъти повече през различни коридори, коридори в коридорите, коридори над коридорите, и т.н. И поради вече споменатите безлични текстури, всички тези коридори изглеждат абсолютно еднакво, което допълнително усложнява положението.

Тоя тук защо не реагира?!?



Изкуствен интелект в играта няма. Повечето войници си приличат като две капки вода и явно за да се замаже положението, рядко ще срещате по-големи групи от трима души. Но ако те не гледат към вас, можете да се промъкнете зад гърба им и да ги избиете един по един, без те да реагират. Култов момент беше, когато още в първата мисия намерих трима души, седнали в кръг пред една палатка. Стрелях по единия, който не помръдна. Дори и след като най-нагло го убих пред очите на другарите му, те продължиха да не реагират, така че убих и тях. Хм, май в Pac Man изкуственият интелект беше на по-високо ниво.

В играта освен това бях нападан и от кучета (значително по-умни от вражеските войници), както и от танкове и хеликоптери. Това допълнително ме развесели, тъй като досега не знаех, че за прикритие от танков снаряд може да служи най-обикновена телена мрежа. След като постоях зад нея известно време и изчаках танка да стреля десетина пъти по мен без никакъв видим ефект, се отказах и реших просто да си продължа. С хеликоптерите положението е подобно – те са по-скоро жалки и смешни, отколкото някаква сериозна заплаха. Да се чуди човек да се смее ли или да плаче.

Играта е абсолютен боклук. В никакъв случай не трябва да се играе, тъй като рискът човек да се отврати веднъж завинаги от компютърните игри е прекалено голям.

Half-Life
Firearms

■ www.firearmsmod.com


Защо ли се сещам за Дон Кихот?


В случая май сме два хеликоптера

Firearms е един MOD, който изключително много ценя. Всъщност един от малкото наистина мащабни проекти след Counter-Strike, един от най-дълго съществуващите, и определено един от най-изпипаните. Единствената причина да не е представян досега в рубриката беше, че новата му версия (2.6) се очакваше с голямо нетърпение през последната една година (точно така, тя се забави цяла година) и нямаше смисъл да се пише за играта преди тя да е излязла. Е, разработчиците най-после изпълниха обещанието си и всички откриха, че чакането си е струвало.

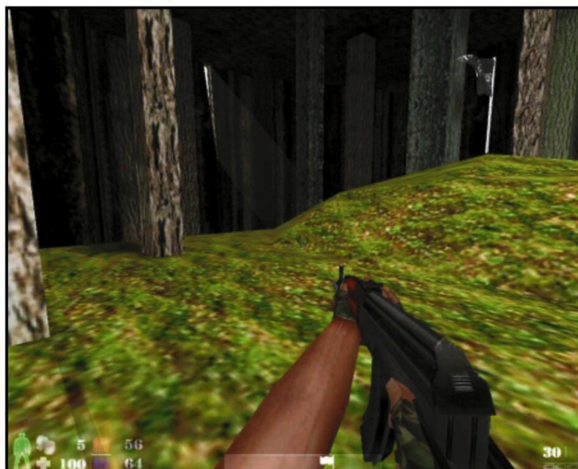
Иван Цирков
blader@mail.bg

MOD-ът е изцяло насочен към мултиплейъра. Враждуващите страни са две, без конкретни имена, обозначени просто като "Blue Force" и "Red Force". Няма добри и лоши, има само различни задачи на различните карти. Играчът не може да избира външния си вид с изключение на лицето – камуфлажните униформи са стандартни за двата отбора.

Интересното е, че играта не е разделена на рундове, а просто когато някой умре, може да се върне в играта след няколко секунди изчакване и да продължи битката. Всеки отбор, обаче, разполага с ограничен брой "животи" – и всеки съживяващ се изразходва един от тях.

Интересна новост, която присъстваше още в по-старите версии отпреди около две години е наличието на парашут в играта. В много мисии играчът започва в хеликоптер или самолет като трябва да вземе раница с парашут и да скочи на земята. Освен това парашутът се отваря когато играчът избере, което е полезно в някои случаи – например ако вражески войници са се окупирали в собствената му база и само чакат някой да започне да се рее бавно над тях.

Нивата са големи. Повечето представляват открити пространства като гори, джунгли, пустинни местности, като боят в затворени помещения присъства много малко за разлика от CS например. Нивата са отлично замислени и изпълнението им е на високо ниво. Режимите на игра са няколко – Objective, Seek And Destroy, Territorial Control, и Push. В Objective целта на единия от отборите е да изпълни определена задача като например да открадне важни документи а другият трябва да му попречи. Аналогично е и в Seek And Destroy, но там целта обикновено е взривяването на някой обект. В Territorial Control двата отбора се опитват да задържат за максимално време даден район – който от двата отбора успее да го задържи за по-дълго време – печели. А в Push на нивото има поредица от флагчета, които трябва да се превземат в определена последователност. Така че единият отбор тръгва от единия край на картата, а другия – от противоположния и след като стигнат до средата обикновено се провежда ожесточена схватка, докато някой от отборите успее да "изтласка" другия до следващото флагче и така нататък. Този режим е първоначалният замислен за играта, и според мен е най-оригиналния и динамичен.



Графиката е отлична. Енджинът на Half-Life е изстискан докрай и определено е дал най-доброто от себе си. Всичките модели са изпълнени много добре, играчите са раздвижени великолепно, оръжията също. Всичко изглежда доста реалистично и си личи, че екипът доста се е постарал при правенето на MOD-а. Когато някой играч е ранен по-тежко започва да кърви и здравето му намалява с течение на времето. Ако има подръка бинтове може да се превърже и да прекъсне този процес. Също така, ако е паднал от по-високо, може да счупи крака си, при което започва да куца.

По отношение на оръжията играта също е изпипана. Броят им е впечатляващ – над 25. Няколко пистолета, две пушки, няколко картечни пистолета, шест щурмови пушки, две картечници и три снайперови пушки. И, разбира се, вездесъщият нож. Като цяло изборът е достатъчно богат. Някои от оръжията имат и допълнителни аксесоари като заглушители, оптични мерници, и подцевни гранатомети, но това зависи от други неща. Оръжията се държат много близко до тези в реалния живот, имат си откат, точност, скорострелност и същевременно са достатъчно добре балансирани за целите на играта.

При влизането си всеки играч получава правото да избере екипировката си. Разполагате с 30 кредита, в рамките на които трябва да се "вместите". Всяко оръжие отнема определен брой кредити, бронята – също. Няма ограничение на категориите оръжия, които можете да носите – т.е. можете да вземете например 4 различни вида пистолети без никакъв проблем. Има три вида броня, както и допълнителна защита – за краката, за ръцете и каска за главата. Самата броня се различава върху модела на играча, което е доста добре – веднага може да се види дали някой има каска, например. Останалите оръжия са няколко вида гранати, мини "Claymore", гранатомет M79, както и бинтове.

Интересно е, че при смъртта си играчите не изпускат никакви оръжия. Тогава някой ще си зададе въпроса: "Ами какво става като ми свършат патроните ?!?" Ами много просто – из нивата има разпръснати сандъци с муниции. Всеки има достъп до тях и те са в изобилно количество, така че този проблем е решен елегантно.

Голяма новост са специалните умения, които внасят допълнително разнообразие. Всеки играч може да си избере едно специално умение в началото на играта. След това, на всеки 10 направени от него убийства, той се издига в ранг, и може да избере по още едно. А самите умения са доста интересни. Има Markmanship (точност), което е умение на две нива. Второто може да бъде избрано само ако играчът вече е избрал първото. Това умение повишава точността му при стрелба с оръжията, и добавя оптически мерник към револвера Colt Anaconda, например.

Nomenclature прави презареждането на оръжията по-бързо. Battlefield Agility пък го прави по-подвижен, намалява времето за залягане и изправяне и премахва възможността за счупване на крак при тежко падане. Leadership разширява набора от радиокоманди, които играчът може да издава по време на игра.

Готвейки се за скок...



По-интересни, обаче, са останалите умения. Stealth прави стъпките на играча много по-тихи, увеличава пораженията, нанесени с нож, добавя заглушител към три от оръжията – Beretta 92FS, MP5A5, и UZI и премахва съобщенията, когато играч с това умение елиминира противник.

Artillery отново се развива на две възможни нива. На първото си ниво дава възможност да бъдат поставяни указващи флагчета и да се изисква по радиото огнева поддръжка на мястото на флагчетата. На второ ниво, обаче, вече позволява да се поставят и пренасят минохвъргачки, както и да се стреля с тях (само в открити местности). Мястото на попадението винаги е вече поставено флагче.

Medic е последното умение. На първо ниво дава възможност да се лекува играча или съотборниците му в малки граници, както и да се раздават бинтове. На второ ниво дава възможност да се лекува по-добре, да се изправят счупени крака, както и да се евакуира убит (или по-точно повален) съотборник. Това не го съживява (както в Global Ops), просто прибавя една точка към общия брой reinforcements ("животи") на отбора.

Уменията добавят една нова дълбочина на геймплея, която трудно може да се срещне в други подобни игри, още по-малко в MOD-ове. Екипът си е свършил перфектно работата, като няма аспект от играта, върху когото да имам забележки. Единственото ми разочарование е, че няма включени ботове, а тези, излезли досега, не работят коректно с тази нова версия.

Версия 2.6 може да бъде свалена от официалната страница на MOD-a, като размерът и е 110MB. Няма ъпгрейд от предишната към тази, тъй като новите неща са толкова много, че актуализация просто не би имала смисъл.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	9	8



Какво ли ме чака в онзи бункер...

Quake 3

Niflheim – Souls Feast



Нивото от птичи поглед.



Красиво умение на Azazel.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Графика
6
Звук
7
Геймплей
9
Общо
8

Niflheim е поредният мултиплейър MOD за Quake 3. Засега е в доста ранна фаза на разработка, и представената тук версия е бета 0.20, което на места доста си личи. Е, въпреки всичко идеите на създателите му са доста интересни и определено си заслужава да се държи под око модификацията.

Историята е следната: в подземното царство според скандинавската митология – Niflheim (чете се Нифълхайм), свят на тъмнина и студ, управлява богинята Hel. Не отговаря точно на християнските представи за Сатаната (което е очевидно, най-вече заради пола й). Тя усилено търси начин да се измъкне от това не толкова приятно място. И го намира. В съюз с други шест обитатели на подземния свят, тя успява да се измъкне в човешкия свят (ако трябва да продължим да се придържаме към скандинавската митология – Midgard). Но макар и всъщност да не е зла по природа, открива, че спътниците й далеч не са като нея и озовали се в света на хората, започват да всяват разруха навсякъде. Тогава на помощ пристига армия от ангелчета, които се опитват да спрат демоните. Но едно от тях явно вижда света по малко по-различен начин и преследва собствени цели. Така се оформят общо осемте действащи лица в играта – седемте демона (ако могат да се нарекат така), и ангелчето.



Едно от уменията на Hel.

На този етап в играта, за съжаление, от тях са достъпни само пет. Дори и тези, които присъстват, не са представени със свой собствен облик, а използват моделите, вече съществуващи в Quake 3. Но все пак това е ранна бета версия, т.е. нищо изненадващо няма.

Участниците са: Hel – богинята на студа, леда, и снега, Belial – огнен демон, Cerberus – познатото ни от гръцката митология триглаво куче, Lilith – първата жена, създадена от Бог според Библията (още преди Ева), Lucifer (падналият ангел), Azazel (демон, който се занимава с механични изобретения), Beelzebub (Велзевул, както е познат още), и вече споменатото ангелче (Porchimon). С Porchimon, Lucifer, и Beelzebub не може да се играе засега.

Всеки от демоните има по едно основно умение за атака, което не е особено силно, но е с неограничени муниции. По-голям интерес обаче представляват трите специални умения на всеки. Всяко от тях има по три алтернативни режима на употреба – Homing, Defense, и Destructive. Във всеки от тези режими умението се използва по различен начин, т.е. на практика всеки демон има по десет различни възможности за атака или защита. При Hel, например, трите умения са Cape, Blizzard, и Ice, а при Azazel – Chainsaw, Missile, и Laser. Няма повтарящи се умения между демоните, макар че някои са близки като действие. Все пак разнообразието е достатъчно голямо, за да прави играта интересна. Освен това всеки от демоните може и да лети. Всъщност много малка част от битките се води на земята – друго си е да летиш над противника, и да го замеряш с огромни огнени топки например.

Засега в играта има включено само едно ниво, което се нарича "Purgatory" (чистилище), и е много добре направено – представлява една църква в две версии – едновременно под и над земята. Доста интересно хрумване – трябва на всяка цена да се види. В следващите версии се очакват и други нива, разбира се. Ако и те са като това, значи разочаровани няма да има.

За съжаление, в играта могат да се използват единствено ботовете от оригиналния Quake 3. Което означава, че те се размотават из нивата със стандартните си оръжия и стрелят по вас. Като цяло не са голямо предизвикателство, тъй като уменията на демоните са далеч по-мощни.

Идеите, заложени тук, са много интересни и оригинални, и ако създателите на проекта не се откажат преждевременно, би трябвало след време да очакваме много по-добра и разширена версия. Дано да е така.

MOD-ът може да бъде свален от посочения адрес. Големината му засега е едва 31 MB, което не е особено предизвикателство дори и за хората с по-лоша връзка към интернет.

MOD NEWS

Иван Цирков
blader@mail.bg

Jungle Warfare за UT 2003

http://www.planetunreal.com/ /junglewarfare/



Обявените MOD-ове за UT2, познат още като UT2003, явно изникват доста бързо. Jungle Warfare претендира да е реалистична модификация, действието на която ще се развива (както сочи и заглавието), в джунглата. Ще са налични два отбора - Marines (морска пехота) и Guerillas (партизани).

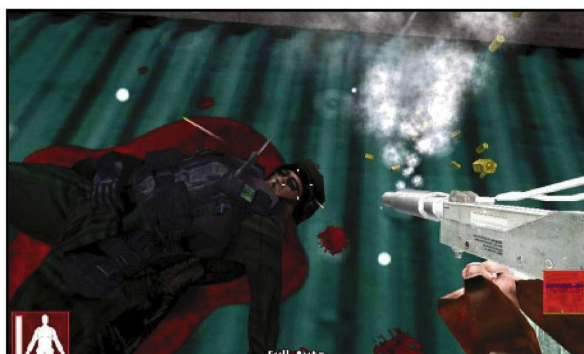
Counter-Strike 1.5 и Half-Life 1.1.1.0

http://www.counter-strike.net

Вече са обявени новите версии на двата продукта, които би трябвало да видят бял свят на 12.06 тази година. В тях няма да има големи новости, просто доизглаждане на старите бъгове, и - поне според разработчиците - повишена защита срещу чийтъри.

Navy Seals: Covert Operations 1.1

http://www.ns-co.net/



Излезе и новата версия на този доста добър MOD за Quake 3, с големина около 210MB. По-подробно представяне с повече късмет ще получите в следващия брой на списанието.

Day Of Defeat 2.1 излезе

http://www.dayofdefeatmod.com

Най-после излезе новата версия на един от най-добрите MOD-ове. Общо размерът на новата версия (чиста инсталация, не ъпгрейд) е 120 MB и може да бъде свален от посочения адрес. Играта определено си струва, а след излизането на ботове за нея (виж по-надолу), вече можете да я опитате и в домашни условия :)

Firearms 2.6

http://www.firearmsmod.com

Новата версия на MOD-а, чакана вече цяла година, е пусната за сваляне. Подробно представяне - в статията към настоящия брой.

Новини около Front Line Force

http://www.flfmod.com/



Излезе версия 1.6 на този донякъде подобен на CS MOD, т.е. отборна игра с елементи на реализъм. Твърди се, че версия 1.7 ще излезе през м.юли тази година, а 2.0 евентуално ще е следващата версия, която ще внесе доста сериозни промени в играта.

Dragon Mod Z 1.7 - скоро

http://dmz.flagrun.net/main.php

Този MOD, базиран върху добилото голяма популярност anime "Dragon Ball Z", което като че ли така и не стана много известно в България. Е, филмчето определено си заслужава, според това, което знам за него. MOD-ът явно също е на висота, поне ако съдя по скрийншотовете. Текущата версия е Beta 1, а скоро се очаква и 1.7.

Нов Mercenary Pack за Counter-Strike

http://clanfmc.xrs.net/

Версия 2.2 на този пакет съдържа някои полезни помощни програмки за хората, решили да побъзикат малко CS, а освен това променя доста от съществуващите модели, елементи от интерфейса, и други. Общата му големина е около 45 MB.

SturmBot 1.3

http://sturmbot.dodhq.com

Най-после!!! Излезе бот, който поддържа новата версия на Day Of Defeat - 2.1. Не съм го изпробвал все още, но съвсем скоро и това ще стане. Засега перспективите изглеждат доста добри.

Urban Terror новини

http://www.urbanterror.net/

Според разработчиците на тази модификация за Quake 3, в момента се работи паралелно върху версиите 2.6 и 3.0, като първата няма да добави нови неща в играта, а само ще доизглади бъговете, докато втората вече ще донесе новостите.

Sin2UT

http://www.planetunreal.com/sin2ut/

Това е една интересна модификация, която превръща голяма част от Unreal Tournament в Sin - оръжията, моделите, специалните предмети, картите и други. Тъкмо се чудех дали хората са забравили Sin - явно не са, което ме радва.

Battle For The Nali

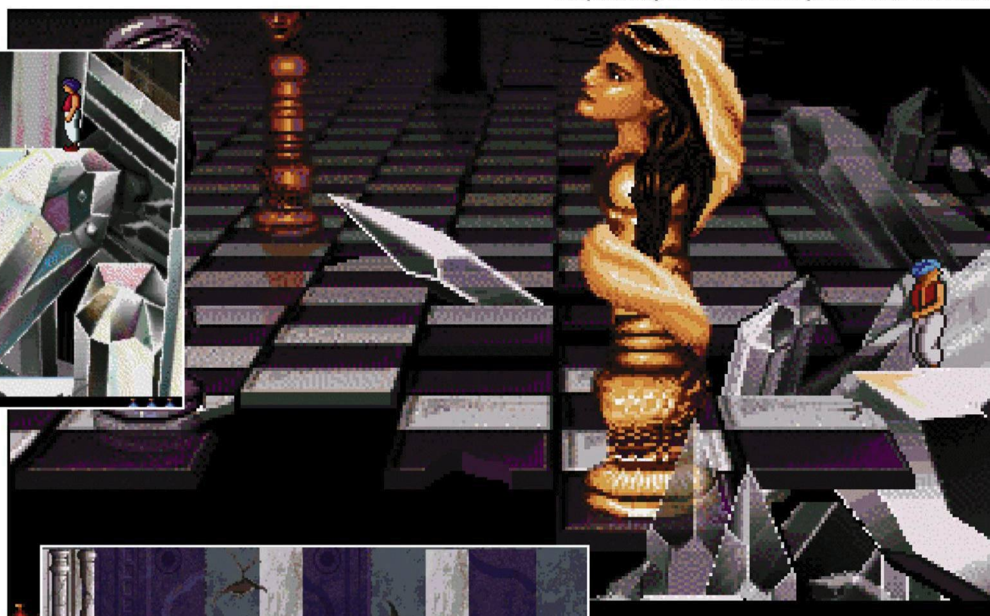
http://www.planetunreal.com/ /teamphantom/htmlsite/

Модификация за Unreal Tournament, предлагащ отборна игра, с разпределение на класове, между двете враждуващи страни - хората, и Skaarj-овете от оригиналния Unreal. Бойните действия ще се развиват на специални арени. Ще има доста нови оръжия, карти, и нови режими на игра като "Hostages" или "Kill the Nali".

Jordan Mechner

Принцът на платформения екшън

На края на играта се озовавате в ума на самия магьосник.



Кой е истинският Джафар?



Може би арабските приказки ви навяват приятни спомени за летящи килимчета, джинове... Само че ако за момент забравя културата на техния свят и си помисля за исляма, в съзнанието ми се мяркат ятагани, чалми, религиозен фанатизъм, жени, поробени още от раждането си... Така че не може да се каже, че съм фен на тези държави и на начина, по който хората живеят там.

Въпреки това една от най-важните игри в моето детство беше "Принцът на Персия". Очевидно животът обича да се шегува с мен. (Друга негова шега в това отношение е, че преди две години по медицински причини ми се наложи да бъда обрязан, но да не навлизаме чак в такива детайли).

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

В началото... един странен младеж на име Jordan Mechner създава играта Karateka. Вашата мисия в Каратека се явяваше в това да прекосите едно претъпкано с нинджи място и – в крайна сметка – след купища раздадени ритници и юмруци да освободите вашата пленена приятелка (поне това е една от работните ми хипотези за историята).

За времето си играта е абсолютен хит и се продава в близо половин милион копия. Невероятното качество на анимацията и изумителният реализъм са нейните най-забележителни черти. Някои от вас още помнят незабравимите мигове пред зеления монитор на Правец 8. Вашите врагове бяха други каратисти, една ужасна птица, освен това в играта (която се минава за около 10 минути) имаше дори един механичен капан! Между другото, Karateka, наред с "Лунен патрул" е една от малкото игри, които са едномерни (1D) по дух. Защо ли? Ами много просто – защото героят може да се движи само в две посоки – напред и назад!





Така започва кариерата на човека, който на 25-годишна възраст направи малка техническа революция в света на игрите. След успеха на култовата "Karateka", Джордан посвещава две години от живота си на играта Prince of Persia, която излиза през "далечната" 1990 година.

Историята на "Принца" е следната. Султанът на Персия отива на война. Неговият велик везир Джафар използва момента и се опитва да си присвои властта. За целта той трябва да се ожени за султанската дъщеря. Така че той ѝ дава един час да реши – да се омъжи за него или да умре! Принцесата е влюбена в млад скитник. Тя обаче не знае, че той вече е затворник в магическия зандан на двореца.

"Персийският принц" е първата платформена екшън-логическа игра, в която е постигнато такова невероятно качество на анимацията. Дуелите (основна форма на общуване със стражите) са много красиво направени и дори и днес удивляват. Самите битки изискват немалко хитрост – по едно време се дуелирате със скелет, който просто не може да бъде убит, а друг път – с вашето собствено Аз (всеки нанесен удар е и получен удар!).



Това друго ваше Аз всъщност е собствената ви сянка. Да, в един момент магическо огледало я отделя от тялото ви. От този момент нататък тя ви прави всякакви номера (затръшва врати под носа ви, краде ви животворните колби).

Имате и други главоболия. В играта е пълно с доста садистични капани – гилотини, шипове. Интересното е, че можете да ги използвате в ущърб на врага (!). Казвам ви това, за да осъзнаете интерактивността на играта. Да вземем за пример следния случай. Ако настъпите плоча върху пода, можете да отворите врата. Но ако престанете да стоите върху плочката, вратата ще се затвори. Какво ще предприемете? Може да съборите парчета от тавана, които да държат плочката натисната, или да използвате нещо друго (напр. труп на враг), за да тежи върху нея.

Нестабилните, разпадащи се секции от пода и тавана могат да открият пред вас тайни проходи, или напротив – събарянето им завинаги да блокира пътя ви. Да не говорим, че са и опасни за живота.

Особено интересен е оплетеният пространствен дизайн на нивата, който изисква немалко съобразителност от страна на играча. Принцът скача, захваща се за ръбовете и се набира по платформички. Всъщност тази игра е поставила основите, върху които са стъпили заглавия като Tomb Raider, Abe's Exoddus, Abe's Oddysee, Flashback, Zorro, Blackthorne и др.

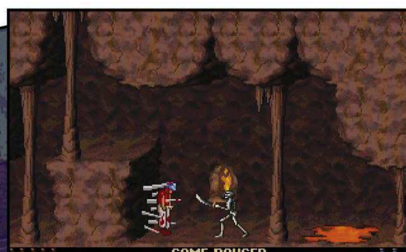
Из нивата се срещат различни колби. Някои от тях възстановяват здравето ви, други го отнемат, трети ви правят по-силен (лек RPG елемент), четвърти увреждат зрението ви (обръщат екрана наопаки), пети ви дават способността да падате от огромна височина, без да се нараните...

Като единствен недостатък на играта бих посочил, че ролята на принцесата – както може да се очаква – се явява най-вече в това да стои в най-високата кула на палата като трофей, който чака да бъде завоюван.

Не закъснява и продължението. Prince of Persia 2 се появява през 1992. Рисунките и дизайнът на играта и този път са на висота благодарение на Leyla Joslin.



Във втората част принцът вече може и да пълзи.



Принцесата изпраща мишка... която отваря безнадеждно затворена врата.

Поради увеличения брой капани и врагове, главният герой вече може да умира по изключително много начини: да бъде наръган, да падне от високо, да бъде прободен от шипове, да бъде смачкан, да бъде разрязан на две, да падне в лава, да го погълнат плаващи пясъци, да изгори, да загине душата му, да се удави, да бъде изпохапан до смърт, да бъде отровен, застрелян, убит с магия, и т.н., и т.н.

Но да се върнем към историята. След като убива Джафар, момъкът получава благословията на благодарния султан да се ожени за дъщеря му. Само 11 дни по-късно обаче принцът вижда свой двойник в тронната зала. Това е магьосникът Джафар, който не само че не е мъртъв, ами може да променя и външния си вид! Така Джафар заема мястото на принца, а самият принц е превърнат в просяк. В първото ниво вие едва успявате да избягате от града си. Султанът отново тръгва на война (брей, много войни са имали в тая Персия... защо ли?), а везирът, бидейки в облика на принц, все пак постига своето и взима властта в Персия. Принцесата се опитва да попречи на тираничното му управление и скоро се разболява от мистериозна болест.

Историята този път е много по-задълбочена и се развива по време на играта. В нея трябва да откриете истината за своя произход и да минете през някои наистина странни и мистични места. На края на играта, когато добиете достатъчно сила, ще се биете с Джафар в свят, сътворен от съзнанието на злия магьосник (като в American MacGee's Alice).

Играта вече има много по-приказна и "персийска" атмосфера. Летите на летящо килимче, озовавате се в разрушен град, където трябва да се биете със зли летящи глави, пъзлите в леговищата на змии, ограбвате храма на синия пламък... Появяват се алтернативни пътища за минаване на нивата, увеличава се и броят на тайниците.

Особено интересна "екстра" в погорните нива е да напуснете тялото си. Отделяте се от него, като се завъртите няколко пъти. Под формата на безплътна душа можете да преминавате през врати и капани и да падате от огромни височини. За сметка на това не можете да вършите никакви реални действия (напр. не можете да събаряте плочки, защото сте съвсем леки).

В играта има няколко нелогични момента, в които е трудно човек да се досети какво да прави по-нататък – например, че трябва да съборите един мост заедно със скелета върху него и да се задържите за останките му, както и че на предпоследното ниво на играта трябва да се оставите да бъдете убити пред чашата със синия огън.

Преди няколко години излезе продължение – Prince of Persia 3D. Въпреки някои технически недостатъци, то е великолепно – нивата му са построени в духа на оригинала. То няма да допадне на масовия геймър. Все пак въпросите от типа: "Как да стигна там? Къде бъркам? Какво да измисля?" не са на почит днес.

Kung-Fu

Аркадни Martial

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Напоследък бях облъчен със свръх-доза martial arts-филми от най-старите класики на Брус Ли, през Джеки Чан ("Завинаги дракони" и "City Hunter"), та като се стигне до Джет Ли. Кунг-фу-то отново е на мода, навсякъде по света, дори много повече отколкото беше през 80-те, когато се роди понятието ийстърн.

Посвещавам тази статия на всички, които са израснали с "Манастира Шао Лин" и "Хон Гил Дон", на Брус Ли,

Kung-Fu Master

На какви безумия е способна любовта, щом за една Силвия трябва да минеш през Ада...

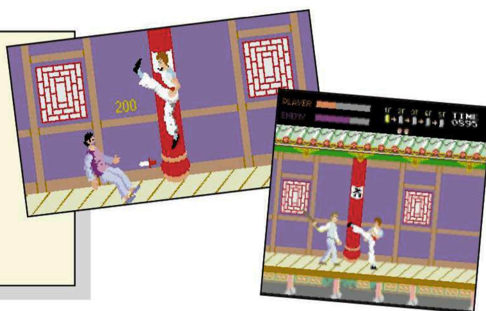
■**Производител:** Irem

■**Година:** 1984

■**Платформа:** Аркаден автомат

■**Тествана с емулатор:** MAME

■**Статус:** Перфектна емулация



Едва ли има друга игра, в която да е представян толкова затрогващ романс: още в началото героят научава от написана от китайски емигрант-аналфабет бележка, че някакъв си бродяга на име мистър X е свил невзрачното ви гадже Силвия и за да си я върне, Томас (така се казва кунг-фу мастерът) трябва да мине през всичките пет кръ... имах предвид етажа на дяволския храм, където го очакват петимата синове на дявола (колкото и респектиращо да звучи, въпросните "отрочета на Рогатия" са съвсем стандартни, наблъскани с анаболни стероиди горили).

Kung-Fu Master, освен че е една от най-известните аркадни игри въобще, е също и официален родоначалник на beat'em'up-жанра. По-късно въведените тук идеи ще бъдат използвани от Renegade и Double Dragon, които окончателно ще оформят облика на новия жанр.

Принципът на игра е прост – движите наляво или надясно (според нивото) двойника на Брус Лий и раздавате кунг-фу ритници и юмруци на неспирните орди от противници, сред които по-интересни са хвърлящите ножове бойци и джуджетата, които ви скокват право на куфалото, ако не внимавате. За разнообразие през нивата трябва да избягвате смъртоносни капани, змии, огнедишащи дракони и молци-убийци(в дяволския храм се срещат и такива екземпляри). Играта е абсолютно линейна, но за да станете истински майстор, ви трябват пъргавина, техника и добър тайминг, почти като в истинското кунг-фу. На всеки етаж ви очаква по един бос, напълно нова концепция за 1984, впрочем понятието бос започва точно с Kung-Fu Master. Първият бос е някакъв чичка с прът, вторият хвърля бумеранзи, третият е голям негър и това очевидно е единствената му особеност, четвъртият е подъл дрипав магьосник, а накрая ви очаква мистър Хикс, който владее една изключителна за онези мрачни времена техника: блокиране. Наличието на босове е подправката, която превръща Kung-Fu Master в изключителна игра, а освен това винаги е добър повод да се посмеете на външния им вид или на сардоничния хилеж, който се чува, когато ви изгърбят.

Играта е елементарна като принцип и точно в този минималистичен, изчистен, бърз и не на последно място дяволски забавен геймплей се крие магията на Kung-Fu Master, която дори днес ви кара да потръпвате от удоволствие само при вида на бележката до Томас. Класика!

Ромчетата на Kung-Fu Master, както и на останалите две представени игри са смешно малки – по-малко от 100 килобайта и можете да ги изтеглите примерно от www.classicgaming.com

Yie Ar Kung-Fu

Дуелът на гигантите



Yie Ar Kung-Fu, освен че е култова кунг-фу тупалка, показва много ясно какво точно ще представляват fighting-игрите в бъдеще. Докато Karate Champ поставя основите, то Yie Ar за първи път въвежда комбинираните атаки и станалата по-късно традиция за дуели срещу напълно разлини противници всеки рунд, като при това е дяволски добра. Да, във времето на Dead or Alive 3 и Virtua Fighter 4, аз все още си играя редовно Yie Ar Kung-Fu и все още се мъча да размажа този мизерник Tonfun. Впрочем заглавието е една от големите мистерии в света на видеоигрите – какво точно означава Yie Ar? Предложенията варират от "нещо на японски" до "абсолютно нищо". Впрочем във всички зали за видеоигри, този автомат винаги беше с изтръгната ръчка, заради нескопосаните, дърварски и варварски геймъри по онова време (сред които и едно злобно хлапе, наречено Икономов).

Очакват ви страхотна за тогавашните стандарти графика с различни анимации за всички движения. Главният герой Оолонг (не знам дали така се произнася, ама аз така си го знам), който мяза на Джеки Чан владее цели 16 атаки (8 за ръце и 8 за крака). Наистина е невероятна мистерия как може да се създаде толкова комплексна игра с бутони само за ритник и удар. Единственият недостатък е, че не можете да избирате с кого да играете. Иначе подборката от противници е повече от богата – Yie Ar Kung-Fu е разделена условно на два турнира. В първия ви очакват сравнително лесни опоненти – абсурдни летящи сумисти, мацки с шурикени (това е първата игра, в която има жени бойци, да живее еманципацията) и нинджи. Вторият "майсторски" турнир не почва особено респектиращо, но след жалката съпроти-

Fighting Arts класики

"Кунг-фу-то ти не е достатъчно добро"

Достолепен белобрад учител към своя все още неподготвен за финалния двубой ароган-тен ученик от произволен ийстърн от '80-те.

Джеки Чан, Само Хунг, Мишел Йео, Джет Ли и всички останали богове на бойните изкуства, на Нео от "Матрицата", който се изхитрява и вместо като Джет Ли от дете да тренира по 20 часа на ден, овладява кунг-фу за нула време, на Хонг-Конг Фуи, онова сакато куче от анимационната поредица по Cartoon Network, на хората, които са написали култовото осемдесетарско парче "It's kung-fu fighting...уууу...аааа", и на всички, които вместо да тренират маваши-гери-то си в доджото и да търкат прашния тепих със снежнобелите си кимона, са джиткали в задимените зали за електронни игри Kung-Fu Master.

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Konami
- **Година:** 1985
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** MAME и Retrocade(без звук)
- **Статус:** Перфектна емулация





ва на поредните наднормени бойци и още една еманципирана гейша с ветрила ви очаква негово величество Tonfun, един от най-лудите маниаци в бойна игра до ден-днешен. Имам спомен как единственият човек, който победи въоръжения с тонфа психопат, си тръгна буквално с ръчката в ръка. Последният противник, до когото аз не съм стигал сам, се нарича Blues, най-общо казано е ваш клонинг и така и така нямате никакъв шанс срещу него.

Когато разучите по-ефектните движения, ще се почувствате като героите от "Тигър и дракон", защото и тук гравитацията е мръсна дума. Yie Ar Kung-Fun е една от най-ранните бойни игри и все още една от най-добрите. Вижте сами как е започнало всичко и късмет с Tonfun.

Karate Champ

Преди появата на Ryu и Scorpion, дуелите се провеждаха между бели и червени каратисти



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Data East
- **Година:** 1984
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** MAME
- **Статус:** Перфектна емулация

Много преди Mortal Kombat, Street Fighter, Tekken или Dead or Alive, си имахме само една игра, с която да изпуснем пара след училище: Karate Champ. Макар че в нея няма и помен от кунг-фу, тя прекрасно пасва в подоборката като легендарна martial arts-класика. Интересното е, че и трите игри, които съм представил тук, излизат по едно и също време и поставят началото на два от най-популярните жанрове сред видеоигрите: beat-'em'up и fighting. Но нека се върнем към Karate Champ. Ако трябва да го кажа простичко: това е оригиналът, запомнете годината – 1984 – тогава започва всичко, при това без кървища, изтръгнати глави и гръбначни стълбове или повръщащи зелени чудовища. Е, може ли без тези съставки една битказджийска игра да е забавна? И още как...

В Karate Champ се биете по правилата на традиционното спаринг карате, познато като кумите. Вие сте в бяло, а опонетът ви – в червено. Но преди двубоя трябва да започнете със "сухи" упражнения в доджото. За съжаление играта е толкова трудна, че твърде често виждате още след тренировката изключително депресиращия финал, в който унилото ви човече напуска покрусено доджото, съпроводено от едно падащо есенно листо – сърцето да ти се скъса.

За да се квалифицирате за световните турнири, първо трябва да издържите изпита в собствената ви зала, който се състои в натупването на червения каратяга. На турнирите принципно ви очаква същото – много спаринги с все по-отракани червенушковци. Изключително забавни са бонус-рундовете, които разнообразяват сериозната част: трябваше например да трошите плочки или да избягвате разни помии, които летяха към вас. Най-големият купон обаче беше укротяването на бика: да, правилно прочетохте, в едно от бонус нивата към вас се втурва най-разгневеният бик от Пинко и Бъгс Бъни насам и вие трябва с едно-единствено движение в точния момент да го простреете по очи.

Единственият недостатък на тази игра е управлението. Това е първата и единствена игра, в която командвате алтер егото си не с една, а с ДВЕ ръчки – едната е за движение, другата за атака. Синхронизираното движение беше ад на автоматите, а на клавиатура си е убийство първа степен. Въпреки това Karate Champ винаги е била сред фаворитите ми от "доброто старо време", макар че винаги съм предпочитал да гледам другите отстрани, отколкото сам да се пробвам (предварително виждах унилото човече да напуска залата).

Club-Siemens.com

Всичко за вашия GSM - при това съвсем безплатно

Напоследък повечето GSM оператори по света, производители на телефони, а и частни фирми, се отвориха на нова далавера. Те устремно продават лога, мелодии, screensaver-и и какви ли още не екстри за мобилни телефони.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Слава Богу, все още из мрежата се намират и самаряни, които се грижат за собствениците на телефони и то напълно безплатно. Все пак някак си е нагло за една картинка с размер 500 байта да се иска примерно долар или за едно MIDI с дължина 20 сек. да плащате каквото и да е било.

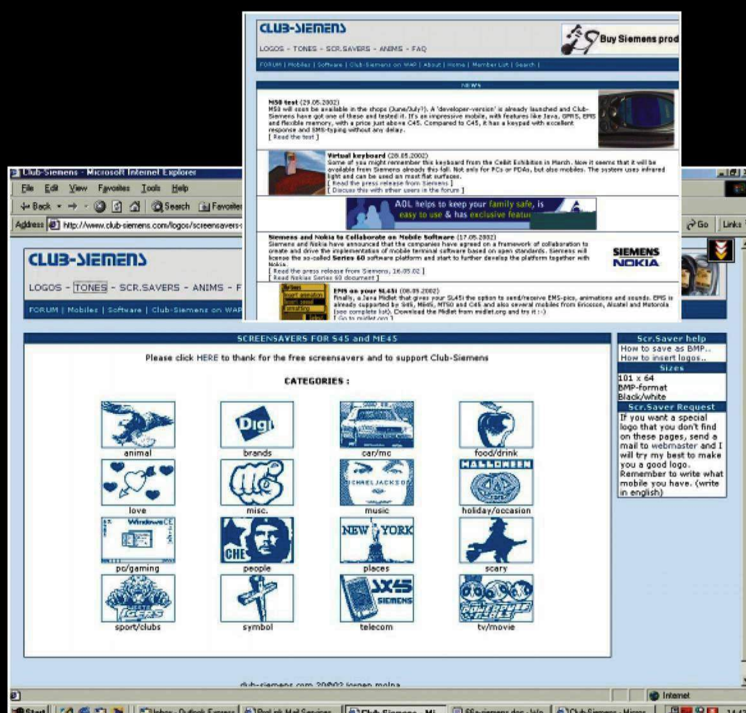
Един от тези благи сайтове е www.club-siemens.com, който се е посветил на идеята да ощастливи собствениците на телефони Siemens с всевъзможни благини.

На сайта освен актуални новини от света на GSM-ите (не само на тема Siemens) ви очакват стотици мелодии от популярни състави, филмова музика и дори... компютърни игри. За геймърите не е проблем да се сдобият със заглавните мелодии на хитове като Duke Nukem, Metal Gear Solid, Ultima, Grand Turismo 2, Tekken, Tony Hawk's Pro Skater 2 и т.н.

Освен това можете да намерите и други приятни неща като лога и screensaver-и. Последните са особено забавни и не е особен проблем с тяхна помощ да заблуждавате околните, че вашият телефон работи с Windows CE или FreeBSD. Не са за пренебрегване и хилядите тематично сортирани лога, които придават на вашия телефон съвсем индивидуален облик. Най-приятното е, че ако не си харесате нищо от богатия каталог, можете съвсем безплатно да поръчате на webmaster-а ваше персонално лого и ще го получите само до няколко дни.

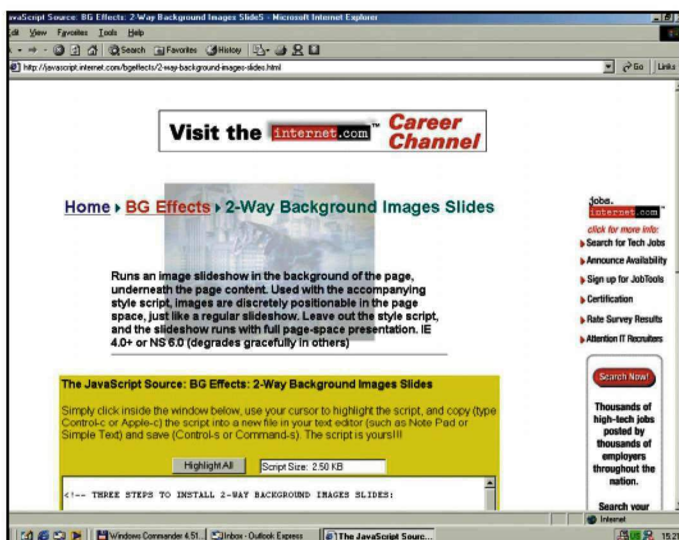
В раздела за софтуер пък ви очакват десетки съвсем безплатни програми, с чиято помощ можете да бърникате из вашия мобилен телефон.

За финал идва и единственото ограничение на сайта. То е, че всички предлагани услуги са единствено и само за телефони Siemens и то по-новите модели. Ако притежавате по-стар телефон (примерно 25-а или 35-а серия), ще можете да изтеглите единствено някои полезни програмки. Собствениците на по-нови Siemens-и обаче ще намерят истинска съкровищница.



Java Script Source

■ http://javascript.internet.com/



Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

След като започнахме серия статии в помощ на начинаещи дизайнери на web страници, решихме, че ще бъде справедливо, ако публикуваме и нещо полезно дори и за по-напредналите.

Сайтът, който ви представяме сега, е с подзаглавие: "Free JavaScripts, Tutorials, Example Code, Reference, Resources, And Help".

В него наистина може да се намери по нещо полезно почти за всеки! На първо време огромна библиотека от ОСЕМНАДЕСЕТ различни категории напълно безплатни за използване Java скриптове. Сред тях ще намерите и някои истински съкровища, които със сигурност ще ви помогнат да внедрите нещо ново в страниците си, да постигнете някои "very cool" ефекти и да примамите посетителите да bookmark-нат сайта ви, да ви посетят отново и дори да го препоръчат на своите познати. Освен това към почти всеки скрипт е посочено и нещо особено полезно – с кои браузери скриптът ще се изпълнява нормално, т.е. ще работи, както е предвидено.

Някои от категориите скриптове със сигурност няма да ви са особено полезни, освен като нагледно пособие за обучение; но в някои от тях ще намерите същински бисери. Обърнете особено внимание на BG Effects (backgounds), Buttons, Cookies, Forms, Messages (съобщения за вашите посетители), Pass. Prot. (password protection), Navigation (различни cool менюта за навигация из сайта ви), Page Details (различни много полезни елементи за страниците ви), а по-напредналите могат да намерят нещо полезно и в категориите Generators, Scrolls и User-Details (например скрипт, който ще препрати посетителя към различен вариант на страниците в зависимост от използвания браузер).

За по незапознатите с материала може да се окаже полезно надникването и в категорията tutorials, но имайте предвид, че все пак трябва да имате някакво основно познание по въпроса – там няма да намерите уроци на тема Javascript, започващи от "а" и "б".

3D gamer .ru

Геймърски портал за PC

Както разбрахте от миналия брой, гейм-сайтовете в българското Интернет-пространство никак не са много. По света ситуацията не е точно същата и добър пример за това е Русия. Такива страници там – дал Господ, въпреки че не всички са от класата на 3Dgamer.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

3DGamer.ru в никакъв случай не е конкуренция на гиганти като Avault.com, IGN.com и др., това си личи още от външния вид, но е алтернатива за неанглоезичните геймърски портали. Сайтът се поддържа от доста автори и със сигурност повечето от тях не са едвам срички ученици.

Основните раздели са за новини, тестове, download, форум. Секцията с новини се обновява почти толкова често, колкото тази на pcclub-bg.com, но това вероятно не е най-важното за българските потребители.

Представянията на игри са доста и са разделени по жанр. Общият им брой е над 100, но това включва демо и бета-версии и доста руски или преведени на руски заглавия. Ревютата са доста големи, много изчерпателни и в приятен стил. Оценките са по петобалната система в категориите "Графика", "Звук", "Интересност" (геймплей).

В "Статии" ще откриете голям брой материали не само за игри, но и за хардуер. Те също са насочени към геймърската аудитория, като има както представяния, така и сравнителни и аналитични страници. Отделено е най-голяма внимание на мониторите и видеокартите.

Разделът "Файлове" е изключително богат и се обновява непрекъснато. Можете да теглите най-новите дема, пачове, модове, филмчета, полезни програми от рода на 3D Mark, Hyper Snap, DirectX Uninstaller, драйвери за звукови и видеокарти. За тази цел ще ви помогне и класацията "най-сваляни".

Колекцията от чийтове също не е малка. Секция за screenshot-овете е огромна и се актуализира често, така че ако търсите wallpaper-и на гейм-тематика, това е мястото.

Ако пък ви предстои ъпгрейд, можете да откриете полезни мнения в "Съвети". Форумите не са особено полезни, а и не много добре организирани. Дизайнът на сайта не е нищо особено, но в общи линии е удобен.



GivingUpSmoking.co.uk

Спрете да се тровите!

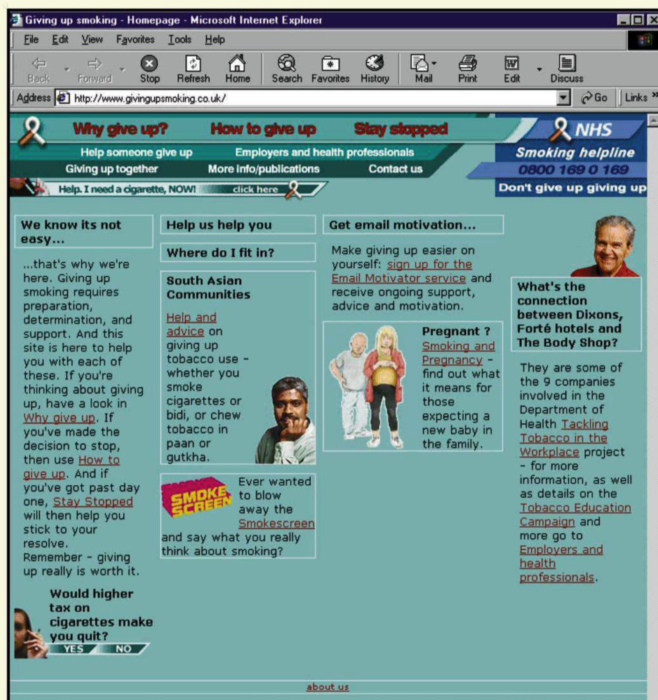
"Знаем, че не лесно... Затова ние сме тук. Отказването от тютюнопушене изисква подготовка, решителност и подкрепа. Този сайт ще ви помогне за всичко това. И помнете – отказването наистина си заслужава".

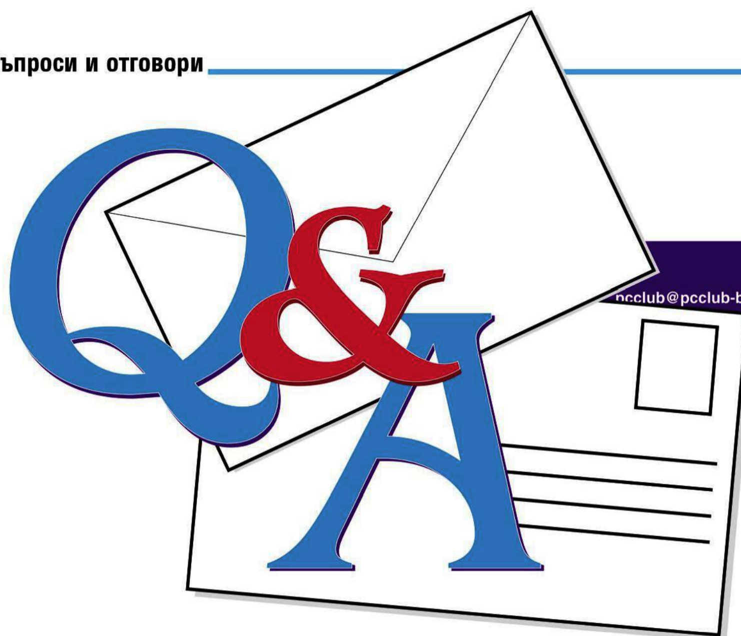
Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Борбата срещу тютюнопушенето напоследък взима страхотни размери. Въвеждат се всякакви закони, глоби, проекти, дни на здравето, цялото Световно първенство по футбол ще мине под такъв знак.

Тази страница си е поставила амбициозната задача да ви помогне, ако сте зависими от тютюна. Информацията, която можете да откриете тук, е огромна и интересна не само за пушачите. Десетки материали са посветени на проблемите на пушещите и техните близки. Текстовете варират от "Пушенето на родителите и коефициентът на интелигентност на децата им" до "Разработва се никотинова ваксина" и "Норвегия ще забрани пушенето на публични места".

Основните раздели са: "Защо да се откажем", "Как да се откажем", "Как да не започнем отново". Те ще се опитат да ви помогнат да разберете своята зависимост, да ви подготвят за голямото решение, да разберете, че спирането на цигарите не е еднократен акт, а продължителен процес, да устискате на никотиновия глад и депресията, никога да не забравяте какво печелите, отказвайки се. Текстовете са доста обстоятелствени и на съвсем достъпен език. Има съвети за всякакви ситуации – ако все се каните да спрете, но не се решавате, ако намирате пушенето просто за безвреден навик, ако се страхувате от абстиненцията, как да се справите първите дни след отказването. Можете дори да попълните тестове, които да ви покажат до каква степен сте пристрастени към никотина и да ви насочат психологически към начините, по които най-безболезнено да се откажете.





За минералната вода и всичко останало

From: niki_peykov@hotmail.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, вие от PC Club!

Казвам се Николай и съм от гр. Девин (сещайте се за минералната вода Devin). Пиша ви за първи път и признавам, че не съм от най-големите ви фенове. Досега си купувах предимно PC Mania, но след като станахте 100-страници и пуснахте разни "глезотии" за нас, геймърите, започнахте да ми харесвате все повече (а и PC Mania станаха доста надменни).

Но нека ви питам каквото имам. Съвсем скоро ще си правя upgrade на компютъра. Благодарение на вашето списание си избрах дъното, но колкото и да се ровя из БГ интернет сайтове не мога да намеря цените на GeForce3Ti200, GF3Ti500,GF4Ti200 i Radeon8500. От коя фирма да ги взема и можете ли да ги сравните по производителност по десетобалната ситема.

С пожелание за два диска, чао! И да гледате редовно Световното първенство.

Reply:

Световното се стараем да го гледаме, доколкото ни позволява работата:)

Актуални цени в Интернет можеш да намериш лесно: ориентирай се по www.most.bg. Там цените се актуализират ежедневно. От картите, които си изброил, най-добри са GF3 Ti500 и Radeon 8500. Като производителност между тях особена разлика няма, така че се спри на по-изгодната. При Radeon-а само внимавай да не попаднеш на LE версията, защото тя е доста по-бавна от нормалната. Ако разполагаш с по-ограничен бюджет, за видео може да се замислиш и за Radeon 7500, който е доста добра карта и може да се намери под $80.

PS: Благодарим за пожеланието. Ако можем да цитираме премиера: "Като му дойде времето, и това ще стане".

Н.Д.

Дайте плакати!

From: anhelio@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Вземете да сложите плакатите отново, че ще ви убия. Относно диска: много големи глупости слагате. Защо не пуснете някои MOD? Знам, че вече сте пускали, но можете и по-честичко. Вкарвайте повече хумор в статиите. Искрено се надявам, че ще оправите Recycle.Bin-а и Format C: рубриките.

Много поздрави от Техникума по електроника (спирката преди Плиска)

Reply:

Много поздрави и от нас и не ни убивай. Плакати ще има по-скоро, отколкото очакваш. Иначе MOD-ове е имало и ще има на диска. Counter-Strike 1.4 в миналия брой какво беше?

Н. Д.

Тактики

From: arch_mail@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей,
любимо списание!

Вие сте най-hardпичовете! Много ви се кефя и се надявам да е все така. Имам един въпрос към вас. Става дума за Fallout Tactics: Brotherhood of steel. Искам да ви попитам: абе, в тая игра също като в предните части ли започваш само с един чулак или от самото начало са цяла банда. За мен това е много важно, а на демото започваш с цял екип, което според мен е по-тъпо.

Надявам се да ми отговорите. Чао засега.

Reply:

Какъв чулак? Какво да кажем по въпроса? Това какво има или няма в дадено демо не го решаваме ние. Такива оплаквания е редно да се насочват към авторите на съответното демо/игра.

Н. Д.

Проблеми с крадeнето на колите

From: counter_strike_sucks@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Имам бъг на GTA3 - не мога да си лоудвам играта. Стига ми до края на лоадинга и после спира. Имате ли някаква идея как може да бъде закърпен този бъг?

Reply:

Това е известен проблем, който се появява с някои не особено легални копия на играта. В такъв случай решенията са две: или си намираш подходящ patch, или си купуваш легално копие.

Н. Д.

Проблеми с крадeнето на колите 2

From: zaro_mad75@hotmail.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Имам следния проблем. От време на време, докато играя, скиновете и текстурите в GTA3 се деформират. Аз съм с Radeon 8500LE. Когато сложа GeForce 2MX, проблемът изчезва. Често в статиите чета, че пробвате игрите на тази карта (МОНАА например). Ако сте се сблъскали с този проблем, ще съм благодарен да ми помогнете. Не вярвам карта като ATI Radeon 8500 LE да е послаба от GeForce 2 MX. Пробвах всякакви настройки по играта и не помогна.

Reply:

Публикуваме това писмо, защото вероятно и доста други хора имат подобни проблеми не само с GTA3. Решението обикновено се нарича нови драйвери. Същите освен на дисковете на списанието можете да си намерите и в Интернет. В момента на пазара така или иначе има 2 основни производителя на

3D чипове: NVIDIA и ATI. Независимо коя фирма точно е производител на вашата карта, си изтеглете най-новата версия на драйверите за вашия чип от съответния сайт. Такива се публикуват буквално всяка седмица! За ATI това е www.ati.com, а за NVIDIA е www.nvidia.com. Напоследък и двете фирми пускат унифициран пакет драйвери, който работи с всички техни чипове от последните две години, така че вероятно няма да е необходимо да търсите много. Ако имате пък по-стара видеокарта, най-добре се замислете за смяна. Така или иначе нови драйвери вероятно няма да се появят, а с това изчезва и всякаква надежда за оправяне на съответния проблем.

Н. Д.

Джедайски проблеми

From: doba98@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Приятели от PC Club, помогнете ми да мина второто ниво на Jedi Knight2, защото от 4 дни съм запецнал и не мога да продължа. Нивото е това, в което има следните Objectives: 1. Invistigate the hidden sections of the outpost. 2. Engage... и т.н.

Избил съм всички и стигам до една стая, в която има зелен кристал който бълва една зелена мъгла, която ми разкатава фамилията. В стаята има и един двама умрели. Много ще се радвам, ако ми помогнете, защото играта ме кефи, обаче нервите ми се изчерпаха.

P.S. 1. Нито един от Objectives не съм изпълнил.

P.S. 2. Не можах да стартирам Global operation от диска в Single player.

Reply:

По въпроса за Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Виж на този адрес в Интернет: http://www.cheatsdot.com/downloads/feature/jedi_outcast.txt

Там има пълно упътване как да превъртиш играта. Според нас обаче ти си използвал чийтове, за да се забиеш така, а това не е особено джедайска постъпка. За демото на Global Operations: то е само за multiplayer, така че е нормално да не можеш да го играеш сам.

Н. Д.

Езикова консултация

From: r_alexieva@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Уважаемо списание, би било добре да усъвършенствате вашия речник, т.е. да се изяснявате на достъпен и за родители език, когато превеждате непреводимите английски термини. И още - вашият речник на компютърните термини, съставен от Георги Даскалов, е твърде беден откъм български език, една чужда дума се обяснява с множество други подобни. Давайте практическото приложение на определените термини.

Читател отскоро: с уважение.

Р. Алексиева

Reply:

С прискърбие ще споделя с вас, че и на мен работата на колегата по речника ми се струва енигматична. Явно ние с вас не се намираме от подходящата страна на техниката! Както се казваше във велемъдрата и трудноразбираема книга "Зен и изкуството да се поддържа мотоциклет", цитирам по памет "Има хора, които подозират, че в техниката се крие зъл дух и панически се страхуват да не се срещнат с него". Колкото и да се опитвам да проумея текстовете на колегите хардуеристи, успехите ми са повърхностни и това си е. А с риск да разгневя феминистките, ще направя и предположението, че ние с вас не сме от правилния пол?

Ще предам обаче възмущението ви на отговорника и ще се присъединя тихичко към вашия съвет.

Е. Т.

Да си дойдем на думата

From: sasho94@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей, PC Club! Аз съм фен на AOE2, но не намирам в последните два броя нещо ново. Направете нещо по въпроса. Освен това не ми разрешават да играя твърде често на нея. Искам също да има обяснения за ресурсите.

Сашко от I г клас

Вече съм във втори.

Reply:

Когато ти още не си ходил на училище и не си се бил научил да пишеш така впечатляващо, ние вече писахме за твоята любима игра. Отново ще пишем, когато научим нещо ново. А засега предай на родителите си, че след като харесват и одобряват като твое забавление AOE2, по-новата Star Wars Galactic Battlegrounds със сигурност може да ти се разреши също - това си е почти AOE2, само че с джедаи.

В кое училище ходиш? Ще го препоръчам на много наши читатели, които са по-големи от теб, но като имат нужда да напишат едно писмо, се оказва, че им е много трудно писането.

Е. Т.

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Doom 3 (неиздадена) ....(-)
2. Grand Theft Auto III ....(8)
3. Soldier of Fortune II: Double Helix ....(4)
4. Star Wars Galaxies: An Empire Divided (неиздадена) ....(-)
5. Jedi Knight II: Jedi Outcast ....(2)
EverQuest II (неиздадена) ....(-)
6. Warcraft III: Reign of Chaos (неиздадена) ....(-)
7. America's Army (неиздадена) ....(-)
8. Sim City 4 (неиздадена) ....(1)
9. Unreal Tournament 2003 (неиздадена) ....(-)
10. The Elder Scrolls III: Morrowind ....(3)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

Този месец въпросът на нашия сайт беше свързан с безспорното филмово събитие на месеца - премиерата на "Междузвездни войни Епизод 2: Клонираните атакуват". Въпросът към посетителите на сайта беше: "Очаквате ли новите Междузвездни войни"? Ето и резултатите:

Общо гласували: 479

1. *Да! Голям фен/фенка съм на поредицата. (252) 53%*
2. *Star Wars си е Star Wars и сигурно ще е добър. (109) 23%*
3. *Нещо Епизод 1 не ми хареса и тоя също не ми вдъхва доверие. (32) 7%*
4. *Не! (37)....................8%*
5. *Какво е Star Wars? (30) 6%*
6. *Първо ще изчакам отзивите преди да го гледам. (19)....................4%*

Очакваме вашите гласове за новата анкета на www.pcclub-bg.com



НАШЕСТВИЕТО на супергероите

Всичко за настоящите и предстоящите филми по комикси

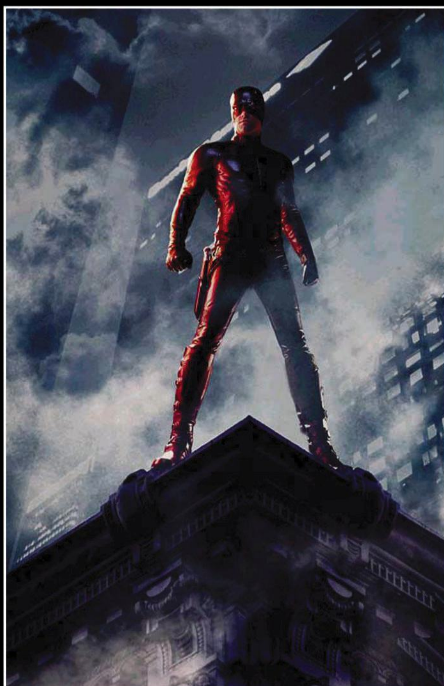
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Абсолютният триумф на Spider-Man показа ясно, че филмовите адаптации по комикси се завръщат с пълна сила и са по-актуални от всякога. Не можем да подминем с лека ръка факта, че в момента се правят близо дузина суперпродукции, всичките със супергерои. Да, супергероите отново са на мода, а през следващите две години киноиндустрията ще ни залее с цяла лавина от най-известните комиксови персонажи. Поради това реших да напиша тази статия и да събера цялата възможна информация за предстоящите филми по комикси, както и да ви представя тези, които в момента се въртят по кината.

Интересното е, че с едно изключение всички тези филмови адаптации са по рисувани истории на Marvel Comics, при това с най-популярните им герои – цели 10 суперпродукции, всяка от които ще се постарае да намери своя публика и да я задържи, защото изглежда нито един от тези проекти няма да остане без продължения. В момента холивудските студия буквално водят войни по между си за правата да разпространяват потенциалните блокбъстъри. При това, изглежда вече е въпрос на престиж и чест за един добър режисьор да направи филм по комикс – ако погледнем списъка с имена, можем да останем потресени, че най-именитите филмови творци днес като Анг Лий, Сам Рейми и Дарън Аронофски ще ни представят любимите супергерои. След Spider-Man имаме надежда, че режисьорите най-сетне са разбрали какво се иска от тях в една история по комикс и няма да повтарят старите грешки, в резултат на които с годините се пръкваха все по-кошмарни и обидни за интелекта филми.







Spider-Man

Забравете Episode II-еуфорията ми от предишния брой. Едно е ясно: Spider-Man е мега-хитът на годината. По радиото и музикалните телевизии непрекъснато се върти парчето "Hero" с онзи симпатичен овчо Чад Крюгер от Nickelback, а в касите на киносалоните звънят бленуваните за филмовите босове жълтички.

Spider-Man стана известен още преди излизането си заради трейлъра, в който се виждаше как спасяващи се с хеликоптер гангстери бяха хванати в огромна мрежа, обгръщаща кулите на Световния търговски център. Въпреки че клипчето и рекламите бяха спрени след атентата от 11 септември, интересът на публиката към филмовата адаптация на култовия комикс на Стан Лий не намаля, дори напротив, милиони фенове по целия свят брояха дните до излизането на Spider-Man. Макар че успехът на Човека-паяк беше "в кърпа вързан" (или по спайдърменски "в мрежа хванат"), никой не предполагаше, че филмът ще направи най-успешния киностарт в Щатите за всички времена и още в първите три дни ще натрупа 114 милиона долара – постижение, което засенчва значително дори "Star Wars – Епизод I" и "Хари Потър".

Режисьорът Сам Рейми, който е голям фен на комиксите (притежава 2000 книжки), си е свършил работата перфектно. Със Spider-Man той е уловил атмосферата на рисувания първообраз и не се концентрирал само върху спиращите дъха екшън сцени, но се е постарал да постигне перфектен баланс между хумористичното и сериозното.

Всъщност този филм наистина доказва, че когато зад киноадаптацията на комикс стои добър режисьор,

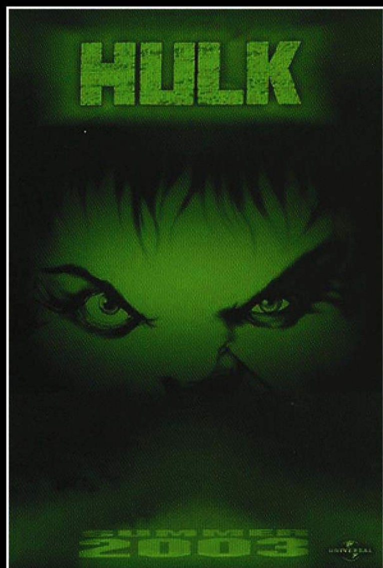








може да се получи наистина превъзходен резултат. Сам Рейми обира точките с решението си да се концентрира върху човешкото в историята, защото иначе, откъдето и да го погледнеш, комиксите са пълно безумие, често напълно отдалечени от реалността. Успехът, разбира се, би бил невъзможен без фантастичния каст от супер-талантливи актьори, начело с Тоби Магуайър в ролята на Питър Паркър/Човека-паяк. В началото Питър е стеснителният тийн-аутсайдер, който е подиграван от съучениците си. Той прави снимките за училищния вестник и е безнадеждно влюбен в недостъпната Мери Джейн (Кирстен Дънст). Когато по време на един излет Питър е ухапан от мутирал, генетично създаден паяк, само за една нощ в живота му настъпват невероятни промени. На сутринта, кекчото се е превърнал в мускулест атлет, който може да се катери по отвесни стени и да изстрелва паяжина от китката си. В началото той е изкушен да се възползва от новопридобитите си способности, за да забогатее, но когато



при един обир застрелват чичо му, решава да използва силите си само в името на справедливостта в познатия на всички червено-син костюм. Скоро му се удава добра възможност да докаже себе си, когато след един неуспешен опит върху самият себе си, индустриалецът Норман Осборн (Уилям Дефо) се побърква и се превръща в Зеления таласъм, който хвърля Ню Йорк в паника и ужас. Скоро Спайди и зелената гад се сблъскват в безмилостен дуел.

Краят на филма просто плаче за продължения

Речено-сторено, Тоби Магуайър вече е подписал договор за още два Spider-Man-филма и дори киностарта на втора част вече е фиксиран – на 7 май 2004 Паякът отново ще се отправи на кръстоносен поход срещу престъпността.

Тоби Магуайър въпреки първоначалните опасения се справя перфектно с ролята. Продуцентите не искали и да чуят за него – меланхоличен поглед, момчешко излъчване и нито грамче мускули. Сам Рейми обаче настоявал за великолепия млад актьор, който досега винаги е играл интровертния аутсайдер в "Ледената буря", "Плезънтвил" или "Момчета чудо" и винаги е придавал емоционална дълбочина на героите си. Магуайър прави чудесен портрет на загубения Питър преди метаморфозата, но е изумително с каква елегантност се справя с новата си роля на уверения и решителен, притежаващ супер-умения Човек-паяк. И тия мускули – боже господи, как това хилаво хлапе е успяло да ги направи? Отговорът е: 5 месеца, 6 часови тренировки всеки ден, комбинирани с йога, бойни изкуства и специална диета. Може ли и аз?

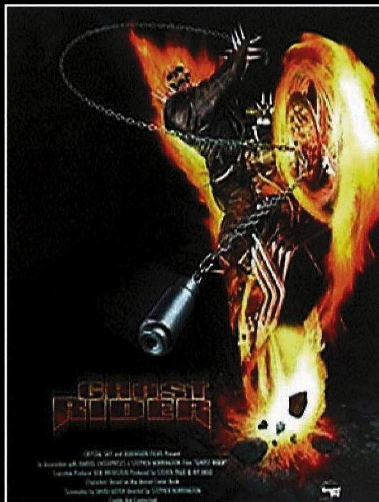
Както и да е, Тоби Магуайър се справя вещо с двойнствеността на героя си: стеснителен, но едновременно уверен; непохватен, но интелигентен; хрисим в началото и безстрашен с развитието на сюжета.

Кирстен Дънст, актриса, на чиято жизненост и свежест винаги съм се възхищавал още от "Интервю с вампир" е чудесна като Мери Джейн (няма нищо общо с марихуаната), а истинският хит е Уилям Дефо (Осборн/Зеления таласъм), този винаги доволно противен и извратен тип, който е в топ 5 на любимите ми актьори.

Едва ли е нужно да споменавам, че при $140 милиона бюджет специалните ефекти във филма изглеждат потресаващо. Последното, което ми хрумва е вече станалата легендарна целувка между Питър Паркър и Мери Джейн, които се мляскат в дъжда докато той виси с











главата надолу. Това стана известно като...the upside-down kiss.

Blade II

Откровено казано дълго се тутках докато отида да гледам втория Блейд, поради някакви странни опасения, че няма да ми хареса. Изглежда се бях лъгал. Продължението на историята за полувампира-получовек предлага повече екшън, повече ужаси и шокови моменти, отколкото изключително сполучливата първа част. Филмът е потресаващо мрачен, тъмнината властва безпощадно точно като в "Гараванът" или "Тъмен град", а източно-европейските градове, в които се развива действието, са толкова западнали и депресиращи, че направо да ти се дояде да емигрираш като видиш, че из тия прокълнати места се подвизават единствено вампири и мизерия. Впрочем отлично хрумване е, че сега всички вампири говорят на "оригиналния" език: румънски.

Сюжетът се върти около нова раса мутирали вампири – Reapers, които нападат както хора, така и нормални, "чисти" вампири. Изправени пред заплахата от унищожение, кръвопийците са принудени да се съюзят с най-върлия си враг – ловеца Блейд (Уесли Снайпс), за да сложат край на Reapers. Така, Блейд застава начело на Bloodpack, суперотряд от вампири и тръгва по следите на предводителя на новата раса кръволоци – Ноумак. Интересното е, че членовете на въпросният Bloodpack преди са били обучени специално, за да унищожат Блейд, а сега са принудени да се бият рамо до рамо с него. С Daywalker-а са и дългогодишният му партньор, старото куче Уислър (Крис Кристофърсън), който се оказва, че не е умрял, и новият му помощник – техничарят Скъд.

Филмът е режисиран майсторски от един от най-необикновените творци в киногилдията: Гиермо дел Торо. Известен с изключително мрачните си и психарски филми като напр. "Кронос" и "Мимикрия", дел Торо наистина притежава уникален филмов почерк. В Blade II испанският режисьор, който се прекланя пред свръхестественото, отново се връща към любимите си теми за вампиризма и за нездравите симбиотични аспекти на зависимостта на човека от технологията и обратно. Визуално Blade II е далеч по-внушителен от предшественика си: Гиермо дел Торо майсторски използва контрастите между светлината и мрака, за да създаде необходимата депресарска атмосфера, използвайки този фон, за да ни представи един от най-наситените и брутални екшъни в последно време. Да, втората част на историята за чернокожия супер-герой залага преди всичко на действието и ужасиите: някои биологични особености на Reaper-ите ще ви шокират и изумят едновременно. Филмът умело използва компютърните ефекти, като само една-две сцени, в които виждаме CGI рендериран Блейд, изглеждат нереалистични и лошо реализирани. Уесли Снайпс отново е суперготин, като вече напълно се слива с ролята си на Daywalker-а. Не мога да пропусна и изпълнението на Рон Пърлман като Райнхард (предводителя на Bloodpack), който за пореден път ни радва като анти-герой, чийто словесни дуели с Блейд са сред найдобрите моменти във филма. Ще видите и Леонор Варела (мацката, която игра "Клеопатра" по Hallmark) като сексапилната вампирка Ниса, към която нашият герой развива повече от симпатия с развитието на историята.



The Hulk

Създаденият в началото на '60-те от Стан Лий и Джак Кърби комикс The Incredible Hulk до днес си остава един от най-големите успехи на Marvel и разказва историята на учения д-р Брус Банер, който когато се разяри, се превръща в свирепия зелен гигант Хълк. The Hulk е подходящ за филмова адаптация не само защото е една от най-ефектните истории за супергерой и предлага пребогати възможности за изпозлване на съвременните технологии, но и защото в основата си това е една много човешка история – най-общо казано, модерна интерпретация на д-р Джекил и мистър Хайд. Освен това Хълк е олицетворение на спотаената отрицателната енергия, която се трупа във всеки човек и която рано или късно бива отприщена като експлозия. Кой ли не си е мечтал, когато за пореден път нещо кофти вгорчи ежедневието му, да се превърне в безмозъчен великан и да изпомачка всичко около себе си. "Hulk Smash!" Всички, които познават комикса, знаят добре какво означава тази реплика.

За тези, които не познават Hulk,



ще разкажа накратко историята. По време на секретен експеримент, д-р Брус Банер бива облъчен с гама-лъчи, при което радиацията вместо да го убие, го превръща в Хълк (грамадно, диво и безмозъчно чудовище) всеки път, когато се ядоса. Военните, под водачеството на генерал "Светкавицата" Рос разбират за това и започват да го преследват. Не стига, че Хълк се опитва да защитава жалките хорица, които искат да го видят мъртъв, но и му се налага да се изправи срещу един необикновен противник: Crusher Creel или просто Абсорбиращия човек, който може да се превръща във всичко, до което се докосне. Ако например се докосе до метал, става метален, пипне ли огън, става огнен и пр. Обикновено бива победен, когато бъде накаран да докосне нещо чупливо, примерно стъкло, което изглежда като твърд материал (диамант) и после ПРА-А-АС. Абсорбиращия е описван в комикса като грозен гологлав тип с панталонки на райета, поради което вероятно ще бъде изигран от кечиста Голдбърг, с когото имат голяма прилика.

The Hulk ще бъде режисиран от Анг Лий, което поне за мен си е истински шок. Просто ми е трудно да си представя как създателя на фини психологически филми като "Разум и чувства", "Ледената буря" и "Тигър и дракон" се е захванал с адаптация на комикс. От друга гледна точка, участието в този проект на режисьор от неговия калибър ни дава сигурност, че Hulk няма да се превърне в нещо плитко, шумно и пошло, каквото несъмнено би се получило под ръководството на някое от нароилите се напоследък некадърни режисьорчета на видео-клипове. Все пак като се замисля, изборът на Лий не е по-малко странен от този на Брайън Сингър (за X-Men) или пък Рам Рейми (Spider-Men). Самият Анг Лий твърди, че е бил привлечен най-много от любовната история в сценария (между Брус Банер и Бети Рос, дъщерята на лошия генерал). Той обещава да комбинира всички елементи на блокбъстър със супергерой, а именно умопомрачителни визуални ефекти, горещ романс и трагедията на всяко филмово чудовище от зората на киното насам. Хълк ще бъде представен с противоречията на персонажа му: едновременно като супергерой и чудовище, сбъднатата мечта и кошмар.

Изненадите не свършват дотук – в главната женска роля е отличената с Оскар за "Красив ум" Дженифър Конъли, която ще влезе в ролята на красавицата Бети Рос, а Конъли е известна като актриса, която много старателно подбира участията си. Звездният каст се попълва и от Ник Нолти като бащата на Брус и Сам Елиът като генерал "Thunderbolt" Рос. В ролята на д-р Брус Банер, чийто вътрешни демони го трансформират в Хълк, ще видим все още неизвестния австралиец Ерик Бана, който досега е играл в бруталната биография на убиеца Марк "Чопър" Рийд и в "Блек Хоук". Дали Бана ще се справи с ролята на описвания в комикса като хилав, крехък умник и смотльо д-р Банер, предстои да видим. Още отсега са му предложили участия в две продължения с драстични увеличения в хонорара при голям успех. Ерик Бана, разбира се, ще играе само човешкия Банер, а суперчовекът Хълк ще бъде пресъздаден дигитално от ILM, защото на света няма човешко същество, колкото и зверски напомпано да е, което може акуратно да пресъздаде чудовищния звяр от комикса. Още отсега са запланувани евентуални продължения.

The Hulk безспорно ще е един от очакваните филми по комикси за другата година, заедно с Daredevil. Universal са определили датата на премиерата за 20 юни 2003 и заради тях Sony се видяха принудени да изместят с една седмица своят състезателен кон – Charlie's Angels 2: Halo.











Аксесоари за DUNGEONS & DRAGONS

Има ли граници светът на една настолна ролева игра?

В брой 18 представих накратко третата ревизия на най-популярната система за настолни ролеви игри – Dungeons & Dragons. Макар и ядрото на правилата да е концентрирано в трите базови книги – Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual, самите правила са допълвани и разширявани в десетки допълнителни издания, наричани обикновено "аксесоари". Някои от по-интересните сред тях ще ви представя в настоящото издание на нашата рубрика за настолни RPG.

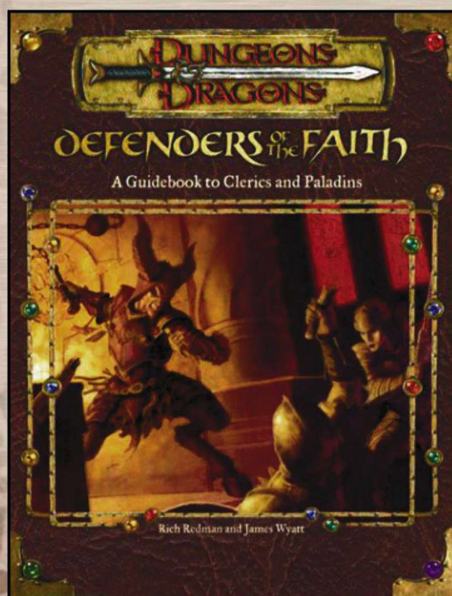
Боян Спасов
bolan@pcclub-bg.com

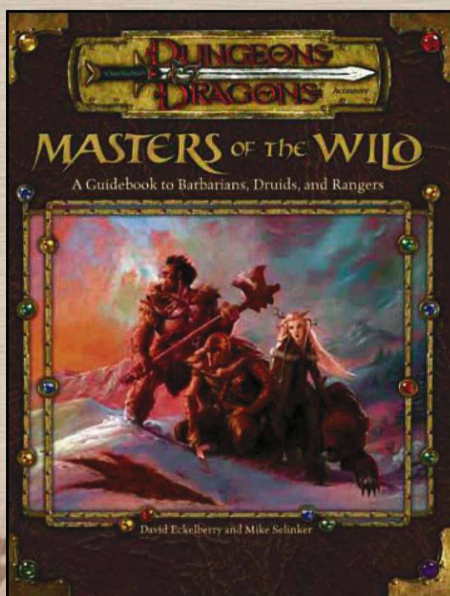
Почти както името на Microsoft по отношение на компютърния софтуер, марката Dungeons & Dragons и нейните собственици Wizards of the Coast неизбежно се спрягат, когато стане въпрос за комерсиализъм в най-голям мащаб на сцената на ролевите игри. В това няма нищо чудно, като се има предвид какви пари се въртят по цял свят (но не и у нас) около същата тази марка. Не се ангажирам дори да предположа колко общо са допълнителните книги с приключения, нови светове и разширения на правилата на D&D, нито пък колко пари дават най-запалените фенове, за да се снабдяват с всяка една от тях. И не само това – продават се специални паравани за Водещия, комплекти от фигурки на герои и чудовища за по-образно провеждане на битките, специални бойни табла, излизат дори ежемесечни списания, посветени на D&D – най-известните две са Dungeon Magazine и Dragon Magazine. Макар че много хора откровено се дразнят от всичко това и наричат цялата D&D серия "печатница за пари", смятам, че в целия този комерсиализъм няма нищо лошо от гледна точка на феновете – та нали те сами решават какво да си купят и дали си струва да харчат парите си изобщо. А повечето възможности при настолните RPG винаги са добре дошли, защото те не само поддържат интереса на играчите към хобито, но също дават безброй много нови идеи, а и спестяват труд на Водещия.

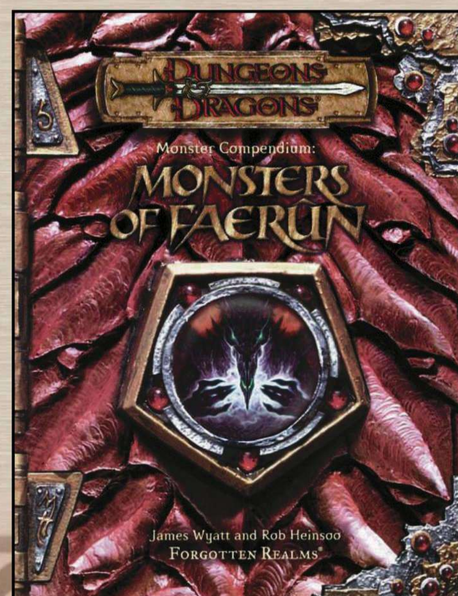
В сравнение със западния играч, българският е в доста незавидно положение,

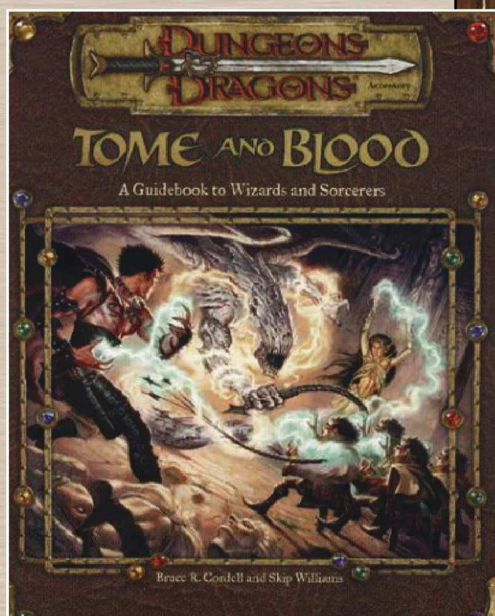
тъй като D&D продукти у нас на практика не се продават. И все пак, по криволичещи и неутъпкани пътища, книгите на Wizards достигат някак си и до нашата скромна държавица – било чрез поръчки по Интернет, осъществени от по-заможните фенове, било чрез даунлоудване и разпечатване на "пиратски копия" (т.нар. book warez). Тъй като тези книги не са никак евтини по нашенските стандарти, а пиратски версии трудно се откриват, е добре човек предварително да знае какво търси или за какво дава парите си...

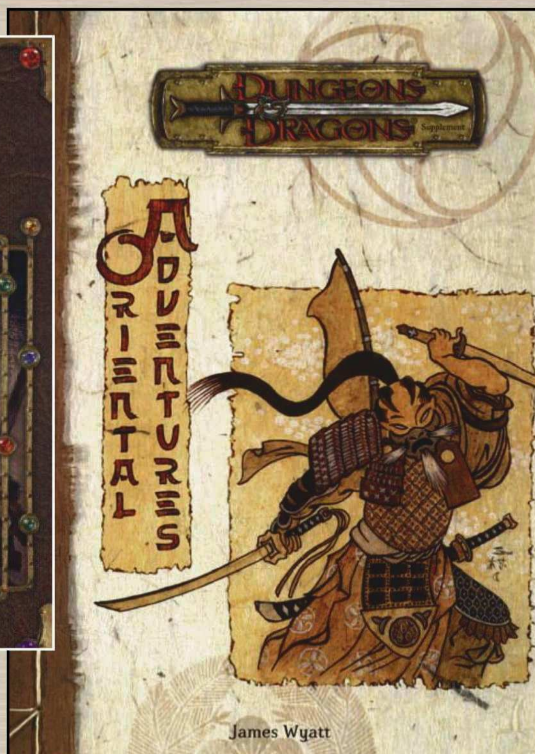
Поне според мен различните пластмасови фигурки, паравАнчета и бойни табла са излишен лукс за нашенския геймър. Някои от комерсиалните готови приключения са много интересни, но също не са ни по джоба – просто не си струва да се дават толкова пари за нещо, което ще се изиграе само веднъж и ще се захвърли. Много по-полезен за всеки D&D ентусиаст би бил един добре разработен сетинг (игрови свят), в който той ще може да приключенства години наред. Малкото обвързани със света елементи от базовите правила (например пантеона от божества) са базирани на сетинга Greyhawk, но аз бих ви препоръчал друг сетинг – култовият Forgotten Realms (светът, познат на PC геймърите от Baldur's Gate и Icewind Dale). Това си остава най-разработеният и най-подробният игрови свят в историята на ролевите игри. Книгата, която ви трябва, за да се потопите в него, е със заглавие











Forgotten Realms Campaign Setting и съдържа около 320 страници с необходимите модификации и допълнения на правилата, кратко описание на света и жителите му и дори 2 примерни приключения. За допълнителна детайлизация ще трябва да си потърсите отделна книга, която е посветена например на някоя конкретна държава във Forgotten Realms. Две ценни книги за този сетинг са Monsters of Faerun и Magic of Faerun, които разширяват базовите правила с магии и чудовища, специфични за огромния континент Faerun (Фейран е един от континентите в Forgotten Realms).

Друг известен сетинг е Rokugan – свят със самураи, нинджи и чудовища, вдъхновен от източните легенди и предания. Книгата в която този свят е описан се казва Oriental Adventures. Тя е забележителна найвече с това, че не допълва, а направо пренаписва базовите правила. Останалите култови D&D светове, които може би са ви познати от някои компютърни игри – зловещият вампирски сетинг Ravenloft, псевдоегипетския Dark Sun и шантавия сюрреалистичен Planescape – за съжаление все още не са разработени за третото издание на правилата, така че не мога да ви препоръчам аксесоари за тях. Готова е обаче една книга, посветена на пътуването между различните светове и измерения

Manual of the Planes

Тази книга ще помогне на всяка кампания, която пренася играчите в няколко различни реалности и космически измерения. Описанията на всички тези светове са интригуващо четиво дори сами по себе си – вечният хаос Лимбо, деветте ада на Баатор, героичните кралства Исгард, часовниковият свят Механус и много други. В тази книга дори има съвети за това как да създадем наша собствена космология.

Много добра и полезна книга е и Psionics Handbook – това допълнение към правилата описва нов тип свръхестествени сили – тези на мистичните Псиони, които са се научили да отключват паранормалния потенциал на своето съзнание и така да променят света около себе си. Нови правила, игрови класове, способности, предмети и чудовища – изобщо всичко, което ви трябва, за да интегрирате Псиониката във вашата кампания.

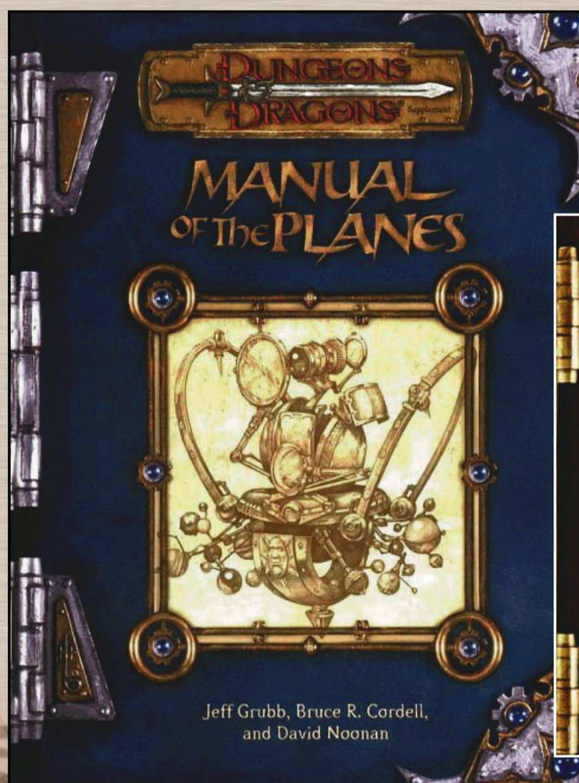
Предназначението на Hero Builder's Guidebook е да ви помогне да създадете своя герой, така че той да е пълнокръвен, интересен и да се вписва в света около него. Ако сте се чудили как се играе например гном-паладин или полуорк-бард, то именно тук ще откриете отговорите на своите въпроси. Книгата е с тънки корици и се състои само от 72 страници.

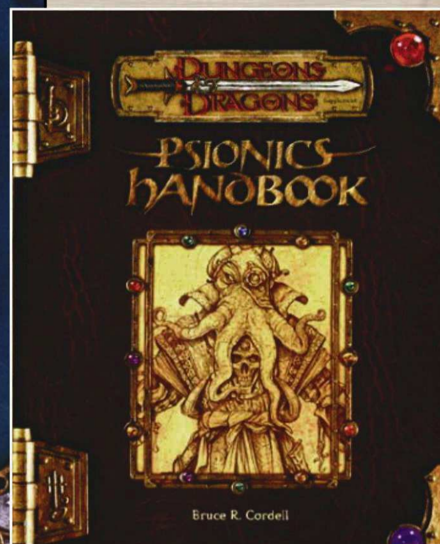
Подобна е целта и на още пет малки книжлета – Sword and Fist, Song and Silence, Defenders of Faith, Masters of the Wild, Tome and Blood. Всички те допълват и предлагат нови опции на героите от стандартните игрови класове. Например Sword and Fist е предназначена изцяло за бойци и монаси и в нея ще намерите нови правила, "престижни" класове, екзотични оръжия и бойни техники. Аналогично Tome and Blood ще послужи на магьосниците и чародеите, Defenders of Faith – на свещениците и паладините, Song and Silences – на крадците и бардовете, а Masters of the Wild – на рейнджърите, друидите и варварите.

Макар че изброих имената на много книги, просто няма как да спомена всичко интересно в тази статия, тъй като светът на D&D е необятен – описание на кампании, отделни приключения, нови правила и светове. Може би няма да повярвате, но има дори аксесоари, посветени специално на религиите и божествата (Relics and Rituals, Deities and Demigods), работи се върху книга за най-могъщите герои, станали богоподобни след хиляди подвизи (Epic Levels Handbook) и дори върху ръководство за построяване на замъци и укрепления. Всъщност точно това разнообразие и безкрайните възможности, които дава то, са причината настолните ролеви игри и в частност D&D да са толкова популярни по цял свят.

WIZARDS OF THE COAST В ИНТЕРНЕТ

■ Ако искате да получите повече информация за D&D, можете да посетите официалния сайт - http://www.wizards.com/dnd/





Целувката на Четвъртия
(част четвърта - Прероденият)

Илия Савов

Дрейл се събуди и пред себе си видя познатата червена мантия. Качулката ѝ покриваше изцяло лицето на човека в нея. Кой или какво беше това? Дрейл вече нямаше от какво да се учуди. Колко ли време беше в безсъзнание? Килията му беше мрачна през цялото време, затова нямаше как да определи. Пазачът му явно беше усетил, че неговият пленник е в съзнание, обърна се към него и откри лицето си. Изпод качулката се появи една млада жена с черни като катран очи и коса в огненооранжев цвят. Тя се приближи към Дрейл и с приятен глас каза:

– Радвам се, че си добре! Онези глупаци са прекалили с "гостоприемството".

Тя се приближи още, наведе се над Дрейл и отвори уста, за да го целуне. В този момент хиляди гласове като игли прободоха съзнанието на наемника: "Не! Недей! Не ѝ позволявай! НЕДЕЙ, ДРЕЙЛ!!!". В сравнение с тази болка мъченията, на които го подлагаха през последната седмица, бяха дори приятни. Той усети как губи контрол над тялото си и как то само се движи. В устата му се събра слюнка и той плю по Рижавата. Косата ѝ се превърна в пламък, а на мястото на черните ѝ очи се появиха две дупки. Тя извика на Дрейл:

– Никога не се противопоставяй на Четвъртия! Сега ще изпиташ моя гняв!

Но как я чуваше като дупката, която се появи на мястото на устата и не помръдваше? В този момент Дрейл усети ужасяваща болка в сърцето си. Имаше чувство, че някой го е замразил и после го е разбил на хиляди парченца с чук. И няколко секунди по-късно, които му се сториха цяла вечност изпадна в безсъзнание...

Събуди се – усещаше нещо влажно на челото си. Погледът му беше размазан и виждаше само едно рижо петно. Четвъртият! Постепенно погледът му се проясни и видя, че това не е Четвъртият. Беше непозната фигура с наметало подобно на другите, но зелено. Май. Дори според неговите представи беше мръсно и не си личеше много добре. Непознатият беше набит и средно висок. Лицето му беше обрулено от вятъра, очите му – зелени. Под широките му ноздри се разполагаха добре поддържани и внимателно сресани мустаци. Под прашното наметало личеше дебела броня. На колана му беше закачен голям и тежък меч. През рамото му имаше преметнат огромен лък, а зад главата му, до рижата опашка, се виждаха стрелите в колчана. В ръцете си държеше доста голяма и почти празна стъкленица с ярко искряща течност – "Еликсирът на живота" – могъща лечебна отвара. Неясно защо Дрейл изпитваше симпатия към този непознат. Може би защото беше единственият, който не е започнал да го изтезава веднага, когато влезе, или защото го лекуваше... Размишленията му бяха прекъснати от думите на Непознатия:

– Как си, Дрейл?

– Нима не виждаш? Скъсвам се от забавление и почивка. – беше арогантният, както винаги отговор.

Непознатият се усмихна и отговори:

– Нямам нищо против да си поприказваме, но ако ме хванат твоите мили домакини, най-любезно ще ме помолят да остана да ти правя компания. Нали разбираш, да не ти е скучно. Затова ще карам колкото е възможно по-кратко.

Преди векове живял магьосникът Грагх. Той избрал най-могъщите същества в света и дори ги направил по-могъщи. Както и да е. Той ги направил пазители на медальона. Но преди четири– или петстотин години, е няма чак такова значение, те се скарали и започнали да водят война. Днес са живи само Четвъртият и Шестият. Е, според някои Вторият е все още жив и се е скрил някъде да ближе раните си. Така. Сега ти имаш две възможности – или ще дойдеш с мен и ще служиш на Шестия, или ще те оставя тук и съвсем скоро ще се вкамениш отново.





– Да се вкаменя ли? Какви ги... – Дрейл не успя да довърши. Усети че освен лицето и врата си не може да мърда нищо друго.

– Схващаш ли вече? Ако оцелееш и Шестият победи, ще бъдеш богат, уважаван и най-вече жив. Ако не – поне може да умреш по-бързо и безболезнено.

– Трябва да помисля.

– Е, щом е така... Жалко, че похабих отварата. – каза непознатият и тръгна да си излиза.

– Добре, става! – моментално отвърна Дрейл. – Но това е чиста проба изнудване!

– Добър съм, нали!

– Бива си те! Знаеш, че съм готов на всичко, за да почувствам поне за малко, че в ръцете ми отново тече кръв. Но всъщност кой си ти и отк-

ДОСЕГА АВТОРИ НА "ЦЕЛУВКАТА НА ЧЕТВЪРТИЯ" СА:

Боян Спасов (Пленник)

Александър Стоянов (Красавицата е Звярът)

Петър Канчелов (Близки Срещи)

Илия Савов (Прероденият)

де знаеш кой съм аз?

– Аз съм Вламгруд – служител на Шестия. Той ме изпрати за да те убедя да се присъединиш към нас. – започна да разказва, докато поливаше Дрейл с остатъка от отварата. – А теб те наблюдавам още откакто дойде в града,още от онази нощ с чувалчето в храма...

Дрейл го прекъсна:

– А защо съм ви аз? Защо съм на Четвъртия и онези смърдящи гадини?

– О, Дрейл! Нима не знаеш?!

– Какво да знам?

– Не знаеш ли кой си ти? Или по-точно какво си ти? Мислех, че поне подозираш. Е, нямаше как да знаеш със сигурност, но очаквах, че вече си се досетил.

– Какво искаш да кажеш?

– За да ти обясня, ще трябва да ти разкажа пророчеството. Преди много години, когато Грагх избрал пазителите, той не им разкрил тайната на пълната сила, начина, по който да се овладее напълно медальона, да се отключи пълната му мощ. Според пророчеството, духът на Грагх ще се прероди в някой, който ще знае как да отключи мощта на медальона и от него ще зависи изхода на войната.Та сещаш ли се вече кой си ти?

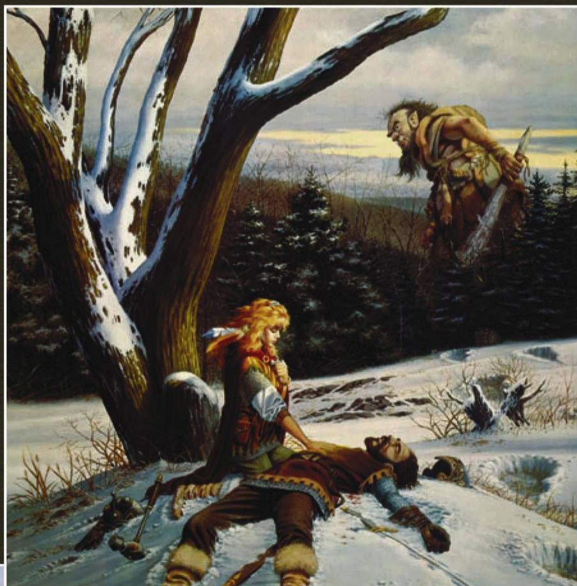
– Ти си луд Вламгруд! Не е възможно!

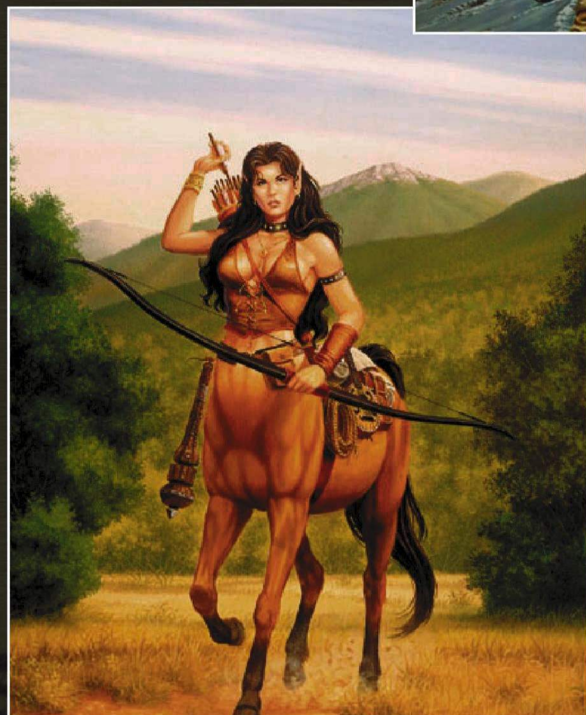
– Така ли? – каза Вламгруд, докато прерязваше множеството възли, които се впиваха в тялото на Дрейл. – Помисли малко!

– Няма какво... – думите на Дрейл останаха недовършени. Една мисъл го застигна неочаквано като лятна буря. Ето защо медальонът му изглеждаше толкова познат, а не можеше да се сети откъде. Ето защо го измъчваха през последната седмица. Те са мислели, че си е спомнил кой е и как да отключи мощта. – Или и аз съм луд, или ми казваш истината.









– Да побързаме! Вкаменен ли си някъде?

Дрейл пробва да се размърда. Беше трудно и болезнено. Отначало помръдна леко рамото си, после цялата ръка и внезапно усети силна болка в китката. Въжетата се бяха впивали твърде дълго в тялото му. После се размърда почти целия.

– Левият крак! Все още е вкаменен.

– Сега как е? – попита Вламгруд като поля кракът на Дрейл с няколко капки от останалата на дъното на стъкленицата течност.

– Добре е. Вече го мърдам.

Внезапно една мисъл като светкавица изплува в Дрейловото съзнание.

– Какво ще стане, ако умра?

– След няколкостотин години Грагх ще се прероди отново, но не знам дали Шестият ще издържи толкова време.

– Ами ако не си спомня?

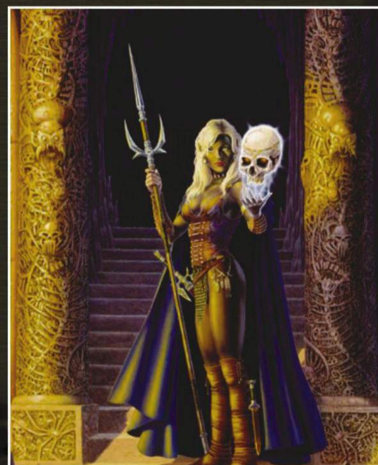
– Няма нужда да си спомняш. Когато хванеш медальона, тялото ти само ще направи нужното.

– Както когато плюх по Четвъртия?

– Опитала се е да те целуне? Да, както тогава... Хайде да вървим! После ще си говорим!– отвърна Вламгруд, помогна на Дрейл да се изправи и двамата бързо излязоха от стаята.

***

Нашата игра Neverending Story продължава – каква ще е съдбата на Дрейл ще решите вие, читателите на PC Club, в следващите броеве на списанието. Очакваме предложенията ви за петата част на историята. Старайте се да се придържате към досегашния стил, доколкото можете. Имате свободата да измисляте всякакви детайли, стига да не влизате в противоречие с предишните автори. Вашето предложение трябва да е написано на кирилица в txt файл към писмото и не трябва да надвишава 5500 символа. Нека името на файла съвпада с ващето име или прякор (примерно: Georgi Ivanow.txt). В предложенията си можете да използвате фрагменти и идеи от предишни истории, които сте изпращали (и не са спечелили). Пишете на адрес boian@pcclub-bg.com не по-късно от 6 юни 2002. От всички предложения ще изберем онова, което ни допадне най-много като стил и сюжет и ще го публикуваме в следващия брой. Наградата за автора му ще е отново една оригинална игра по избор от няколко предложени заглавия.



Philips Fisio 820

елегантен холандец с bluetooth

Новият топ модел на Филипс носи изненади в много посоки. Интересният дизайн с интегрирана антена, управлението през цифровата клавиатура и преди всичко цветният дисплей привличат любопитството от пръв поглед. При работа с него не може да не се оценят поддръжката на GPRS, e-mail клиента и може би вградения чип.

Стефан Киров

На пръв поглед Fisio 820 стои на границата между две категории. Според размерите се вмества между луксозните телефони, но функционалното му оборудване не би го посрамило и измежду мениджърските телефони. Но при един по-внимателен анализ по-скоро би трябвало да го класифицираме между стилните устройства.

На външен вид телефонът е много интересен. Доминиращ елемент е гладката лакирана повърхност на телефона, който се предлага в три цветни нюанса. Златен металик, марсианско червено или кристално синьо. И в трите варианта цветът е много сполучлив и е трудно да се намерят недостатъци. Страничната част на телефона е обкантована със сребърна лента, същата с която дисплеят е "облепен" във всички варианти. Клавиатурата на Fisio 820 е доста нетрадиционна. Три от петте функционални клавиши, разположени непосредствено под дисплея са контекстови, а останалите два служат за включване и изключване на телефона, нулиране на актуалната функция или заключване на клавиатурата. От пръв поглед е ясно, че липсват червеният и зеленият бутон за приемане и завършване на разговор. Те са заместени от два големи функционални клавиша, но само по време на разговор. Третият функционален клавиш е по-малък и между другите функции служи и за потвърждаване.

Клавишът за преместване на курсора е вграден в цифровата клавиатура. Двойката служи за преместване на горе, осмицата – надолу, а наляво или надясно ни отвеждат четворката и шестицата. В средата на този "кръст" е разположена петицата, която също може да служи за потвърждаване. Телефонът автоматично превключва кога клавиатурата да набира цифри и кога да премест-



ТЕХНИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ			
Производител:	**Philips**	**Вид:**	**Fisio 820**
Дисплей:	графичен, 256 цвята, 9 реда 112 x 112	Потвърждение от получателя на SMS	Да
Размери: ВхШхД (mm) / Тегло (g)	98 x 47 x 21 / 85	Предсказва набрания текст	Да
Време готовност (h) / разговори (min)	до 400 h / до 330 min	Вибрации	Да
Ленти GSM	900 / 1800	Часовник / будилник / дата / калкулатор	Да / Да / Да / Да
Акумулатор: Тип, капацитет	Li-Ion, 620 mAh	Игри / брой	Да
Зарядно / време за зареждане (h)	/ 2 - 3 h	Високоговорител	Не
Конектор външ. Антена	Да	IrDA порт / Bluetooth	Не/Да
Управление на функциите с глас	Да	Свързване към PC през сериен кабел	Да
Памет на телефонния указател в телефона	До 300 записа по 5 реда	Конферентен разговор	Да
Памет за SMS в телефона	Не	Блокиране на разговори	Да
Проведени / приети / пропуснати разговори	10/10/10	WAP	Да (1.2.1)
Позвъняващи мелодии	30	Data / Fax	Да / Да
Собствени мелодии / брой	Да	HSCSD	Не
Набиране с глас	Да	GPRS	Да (4 + 2)
Приемане и отказване на разговори с глас	Не	Конвертор за валути	Да
Ограничено набиране	Да	SIM lock	Да
Бързо набиране	Да	Изключване на микрофона (Mute)	Да





ва курсора. Необходимо е малко време за да се привикне с тази оригинална клавиатура. Иначе тя изглежда прекрасно и придава завършен вид на телефона, жалко само, че клавишите са малко твърди.

След като се изучи нетрадиционното управление на функциите на телефона, може да се разгледа и менюто. То е напълно графично, даже анимирано. Дисплеят различава 256 цвята, с много добро електриково-луминисцентно осветление. Дисплеят на Fisio 820 може да показва картинки във формат JPEG, които лесно може да се получат като приложение в електронна поща. Интегрираният e-mail клиент е с поддръжка на протоколите POP3 и SMTP. Писмата се пишат също както на компютър и могат да се адресират до няколко получателя. Големината на получаваните или изпращани EMS не може да бъде повече от 10 kb, което е напълно достатъчно за нормална кореспонденция. При писането на писма може да се използва технологията за предсказване на текст T9. Не липсва и поддръжка на GPRS в конфигурация 4+2 таймслота. Телефонът може да се свърже с компютър както с кабел за пренос на данни, така и чрез bluetooth. Със същата модерна технология може да се свърже и слушалката при шофиране. Тя възпроизвежда звук доста добре, но в случай на нужда може да се използва петстепенен еквалайзер. В оборудването на Fisio 820 не липсват и множество други функции, като календар и вътрешна памет за адреси. Тя е с капацитет 277 Kb и побира максимално 300 адреса с по пет записа. Телефонът има и гласови бележник и възможност за гласово набиране. По данни на производителя батерията издържа 400 часа в режим на готовност. Необходимо е да се отбележи обаче, че при ползване на bluetooth и цветен дисплей консумацията на енергия е значително по-голяма.

В общи линии Philips е направил поредна крачка напред с Fisio 820. по отношение на дизайна не може да се каже нищо лошо, а и размерите (98 x 47 x 21 mm) и теглото (85 g) са също на високо ниво. Функционално е оборудван много добре, а технологията bluetooth го нарежда между най-съвременните телефони от този клас.

ТЕЛЕФОН
четящ по устните



Японската компания NTT DoCoMo, дъщерна на корпорацията Nippon Telegraph and Telephon, работи над създаването на мобилен телефон, който може да чете по устните речта на потребителя си.

Това изобретение трябва да сложи край на това, че хората трябва да крещят в слушалката, ако около тях е много шумно (а в съвременния град е шумно почти навсякъде). Достатъчно е те да произнасят думите минимално тихо, а телефонът сам ще ги превръща в звук или текст за SMS и e-mail. В много страни, в това число и в Япония, вече има закони, забраняващи ползването на мобилни телефони в театрите, кината и в обществения транспорт. Използването на "немия разговор" ще реши проблема с клетъчните телефони, пречещи на околните.

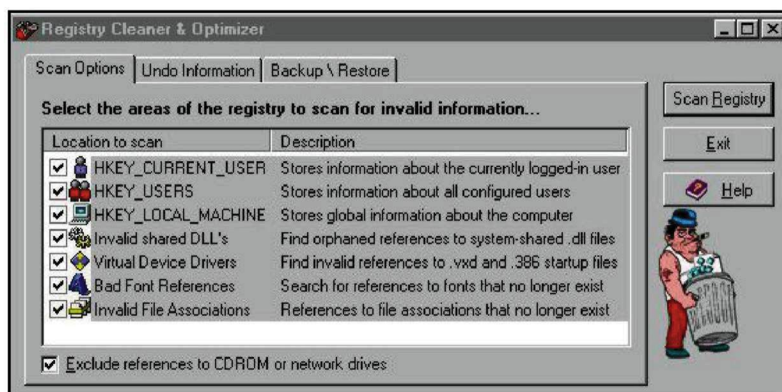
Телефонът няма да разпознава движението на устните на говорещия визуално, както това прави човек. Вместо това с помощта на сензор, монтиран наред с микрофона, той ще разпознава и най-фините електрически сигнали, произвеждани от лицевите мускули при изговарянето на думите. След това те ще се разшифроват с помощта на специално програмно осигуряване. Засега системата може с достатъчна степен на яснота да разпознава само гласните звуци, но инженерите работят и над съгласните. В NTT DoCoMo засега имат само прототип на устройството, наричано "сурдотелефон". Такива телефони няма да се продават много скоро. На пазара ще се появят примерно след 5 години.

System Mechanic

Пакет от полезни инструменти, които трябва всеки да притежава



Чантата с инструменти крие куп полезни приложения.



Работата с Registry-то на Windows вече не е занимание само за специалисти.

ФАКТИ

Предназначение: Набор от инструменти за поддръжка и настройки на Windows
Производител: Iolo Technologies
Сайт: www.iolo.com
Размер на инсталационния файл: 1,45 MB
Лиценз: Shareware
Ограничения: 30-дневен срок за ползване
Операционни системи: Windows 95, 98, NT, 2000, Me, XP
Цена: $59.95 за Industrial Edition и $299.95 за Mobile Toolkit Edition

Windows продължава да бъде най-разпространената и използвана операционна система. Въпреки това дискусиите относно качествата на въпросния продукт на Microsoft продължават. За да бъде популярна операционната система, едно от основните изисквания е тя да бъде достъпна и лесна за употреба за широкия потребителски кръг. Това обаче води със себе си множество допълнителни проблеми, които практически не могат да бъдат решени. По тази причина на пазара непрекъснато се появява софтуер, който съществува единствено като резултат от някои странности и недомислици, с които Windows продължава да изненадва свикналите с какво ли не потребители. Всички тези програми имат за цел да дадат на средностатистическия юзер това, което Microsoft поради неспособност или нежелание е пропуснала. Подобен софтуерен пакет е System Mechanic...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Въпреки желанието на много хора PC-то да бъде нещо като телевизор, реалността е доста по-различна. За един относително кратък период от време компютрите от строго профилирани помощници еволюираха до мултимедийни системи, чиито приложения едва ли някои би се наел да изброи и да претендира за изчерпателност. За съжаление масовизацията доведе до изключително усложняване на хардуера и софтуера, а пък обикновеният потребител няма нито възможностите, нито времето, а още по-малко желанието да научи с малко повече подробности как да поддържа своята система. Съмнявам се, че има човек, който да е ползвал Windows и да не се е сблъсквал с появата на печално известните "сини екрани". Едва ли има някой, който да не е забелязал как с течение на времето, операционната му система започва да работи по-тромаво и дори да "забива". За всички тези явления има съответните причини и обяснения. Компанията Iolo Technologies предлага решение на тези проблеми.

"Компютрите се нуждаят от поддръжка"

Очевидно това е била водещата идея при създаването на System Mechanic.

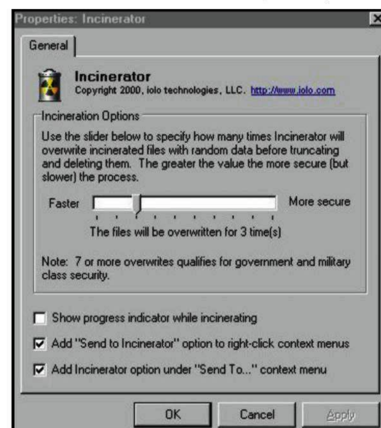
Този софтуерен пакет представлява комбинация от различни инструменти, с които се работи елементарно, лесно и напълно разбираемо, като при това не е необходимо да имате кой знае какви познания в компютърните технологии. Те са разпределени в три групи, наречени Files, System и Internet.

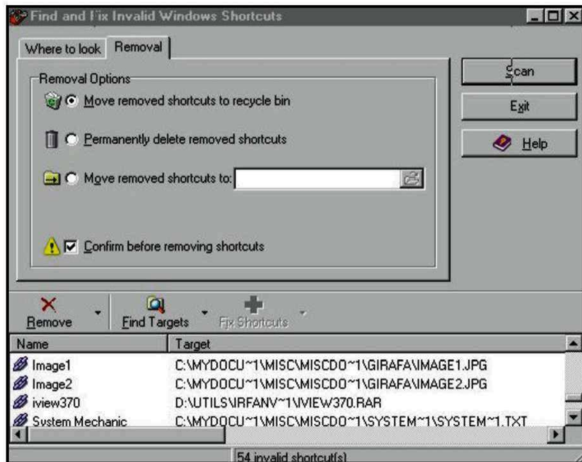
С първия инструмент от групата "Files" можете да откриете и изтриете ненужните файлове останали от деинсталирани приложения или системни сривове. Вторият се грижи за това да намира, премахва или ако е възможно да поправи разрушени Shortcuts. Също така тук ще намерите средство, което ще ви помогне да се освободите от повтарящи се файлове. Най-интересният модул от тази група е така нареченият Incinerator. Неговата функция се състои в това да унищожава файловете, които сте искали да изтриете. За разлика от Recycle Bin-a, Incinerator наистина трие и то по начин, който прави практически невъзможно възстановяването им. Този модул трябва да се инсталира допълнително, тъй като по подразбиране това не е направено от System Mechanic. Трябва да се отбележи, че механизмът за тотално заличаване на файловете може да се модифицира от потребителя до степен на сигурност, подобна на тази, която се

System Customizer позволява извършването на множество допълнителни настройки.



Incinerator наистина унищожава ненужните файлове.




Откриването и отстраняването на невалидни Shortcuts се прави бързо и лесно.

използва от правителството и военните. Естествено по-високото ниво на сигурност при унищожаването отнема повече време.

Втората група от инструменти се нарича System. В нея са намерили място средството за прочистване на Registry-то на Windows. За разлика от познатия Registry Editor, тук всичко се прави бързо и пределно ясно, така че е малко вероятно дори най-неопитният потребител да свърши някоя сериозна поразия. С помощта на Windows Start-up Manager можете сами да определяте какво ще се зарежда при стартирането на операционната ви система, което в определени ситуации е процедура, без която не може да се мине. System Customizer осигурява възможността за извършване на множество настройки, свързани с конфигурирането на различни компоненти. Всички те, разбира се, могат да бъдат направени и по друг начин, но тук те са събрани на едно място и така се пести време. Предназначението на следващия инструмент от тази група е да се справя с приложения, които по една или друга причина не са деинсталирани коректно. За да не се случва това, можете да използвате включения в System Mechanic модул, носещ името Safe Installer.

В групата, наречена Internet, влизат NetBooster и изключително полезният инструмент, който е свързан с изключително деликатната тема за конфиденциалността и личната неприкосновеност. Известно е, че ако сте в мрежа и особено ако работите на компютър, който се ползва и от други хора, спокойно може да забравите за тези две тъй добре звучащи понятия. Целта на The Eraser е да заличи всички следи от вашата работа в системата и присъствието ви в Интернет. Той изтрива history-то при търсене на файлове и директории, стартираните програми и листата с отваряните документи. По отношение на Интернет The Eraser премахва всички cookies, трие кешираните уебстраници и history-то с посетените сайтове. Към това се добавят някои специфични възможности за тези, които използват като браузер Internet Explorer, а също така и за потребителите на AOL. Подобни опции са включени и за някои програми от MS Office, Windows Media Player, WinZip, Real


The Eraser – инструмент за параноици или за реалисти.


Maintenance Wizard е перфектен помощник за тези, които нямат опит в работата с подобни програми.

Audio Player, Outlook Express и Opera. Някои от процедурите могат да се провеждат периодично и напълно автоматично. С това е ангажиран Sheduled Maintenance, в който може сами да зададете колко често и какво да прави програмата.

System Mechanic се предлага в две версии. Първата е Industrial Edition, а втората Mobile Toolkit Edition. За нея е характерно това, че тя се стартира директно от CD и няма нужда от инсталиране.

Girafa

Полезна добавка към Internet Explorer

ФАКТИ
Предназначение: Добавка към Internet Explorer
Производител: Girafa.com Inc.
Сайт: www.girafa.com
Размер на инсталационния файл: 1,23 MB
Лиценз: Freeware
Ограничения: няма, изисква регистрация
Системни изисквания: Internet Explorer
Операционни системи: Windows 95, 98, NT, 2000, Me, XP
Цена: безплатен

Въпреки непрекъснатите подобрения в най-популярния браузер Internet Explorer все още има много неща, които могат да се направят. Малката програма Girafa е поредното доказателство за това. Не може да се отрече, че нейните създатели са успели да направят нещо, което ще бъде от изключително полза за заклетите web-маниаци. Girafa представлява допълнителен toolbar към Microsoft-ския Internet Explorer, която позволява посещаваните уеб-страници да бъдат представени под формата на thumbnails.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

След като изтеглите инсталационния файл и преминете през съответната процедура, трябва да посетите сайта на производителя и да се регистрирате. В този процес ще се наложи да попълните някои данни за вас и ще изберете свое потребителско име и парола. По принцип Girafa е напълно безплатна, но все пак трябва да имате предвид, че включените в нея сайтове са в известен смисъл реклама. За щастие те могат да бъдат изтрити. Не бива да се пренебрегва и вероятната възможност създателите на програмата да получават подробна информация за вашите навици и интереси докато сте в Мрежата.

Интерфейсът на Girafa е максимално опростен и изчистен. Оттам директно може да търсите в 20 търсачки, които периодично и напълно автоматично се обновяват. Thumbnail-натите линкове към различни сайтове са разделени в три категории. Първата се нарича My Homepage Collection и практически представлява визуализирана вариация на добре познатите Favorits. Втората е така нареченият Visual Index, а последната е My Saved Searches, където влизат резултатите от използването на някоя от търсачките. Очакванията ми, че подобна добавка към браузера би отнела от и без това скромните ресурси на мизерните връзки у нас, се оказа леко пресилена. Наистина Girafa забавя малко скоростта, но като цяло спестява време. Това проличава в най-голяма степен при използването на различни търсачки, тъй като предварителния поглед върху резултатите осигурява много по-добра ориентация.

Girafa консумира известен ресурс от връзката, но в крайна сметка пести време.



WEB Design за начинаещи

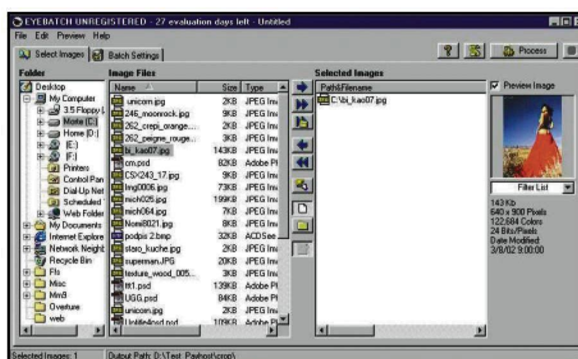
И в този брой продължаваме с полезните програмки, които, които могат да облекчат и ускорят създаването на вашите html страници, както и ще споменем за някои по-елементарни тънкости и хитрости.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ето поредната дребна, полезна и напълно безплатна програма – нарича се просто Pixie и е невероятно малка за съвременните мащаби – няма и 100k. Създадена е от компанията Nattyware (www.nattyware.com) и служи за едно-единствено нещо – когато е активна, ви показва номерът на цвета на пиксела точно под курсора. Показани са номерата във формат HTML, RGB, CMYK и HSV, както и точните координати на текущия пиксел. Програмата има само три команди – да покаже цветната палитра (във вида в който я показват HTML редакторите); да изкопира номера на цвета в HTML формат, така че с paste веднага да го въведете, където ви е необходимо, без да се налага да преписвате; и да отвори прозорец с увеличено изображение – при това с достатъчно увеличение, че да можете да проверявате цвета пиксел по пиксел.

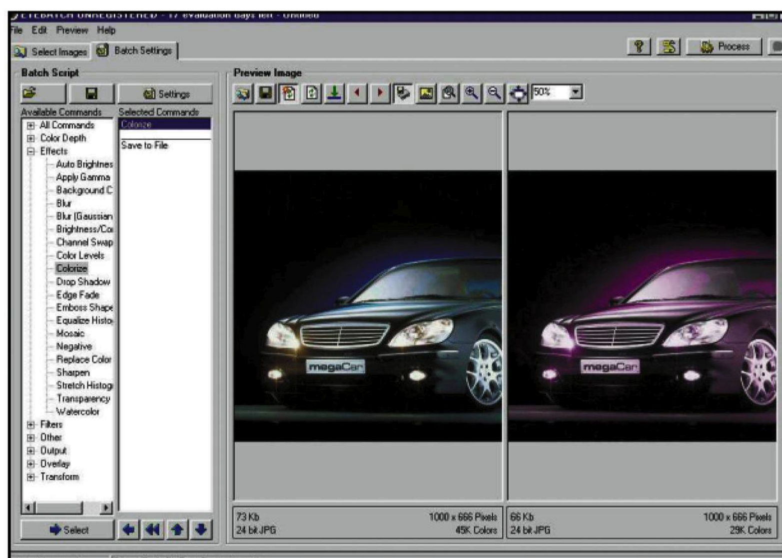
За какво ви е необходимо това? Не е рядкост необходимостта да узнаете точният цвят било на някакво изображение, било на HTML страница, за да може да подберете подходящо съчетание или да направите фон, сливащ се с изображението. Ако е HTML страница можете да погледнете кода и сравнително бързо ще откриете необходимия ви номер, но дори и това "сравнително бързо" обикновено е 1-2 минути. Ако е картинка обаче, ще трябва да я отворите с някоя програма за обработка на изображения, което е още по-бавно и досадно... А ако ви се наложи да направите няколко корекции една след друга? Ето именно къде ще ви помогне миниатюрната програма Pixie!

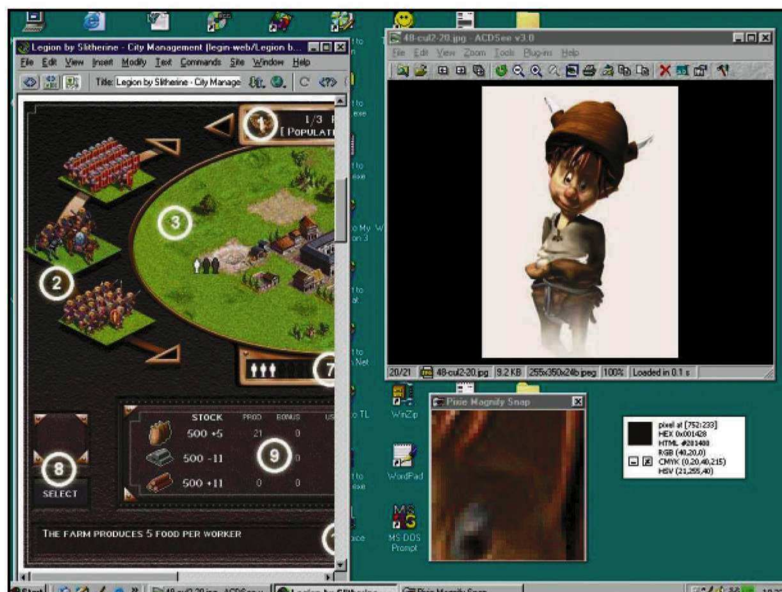
И така решили сме да направим фон, който да се слива с фона на изображението. Използваме Pixie и

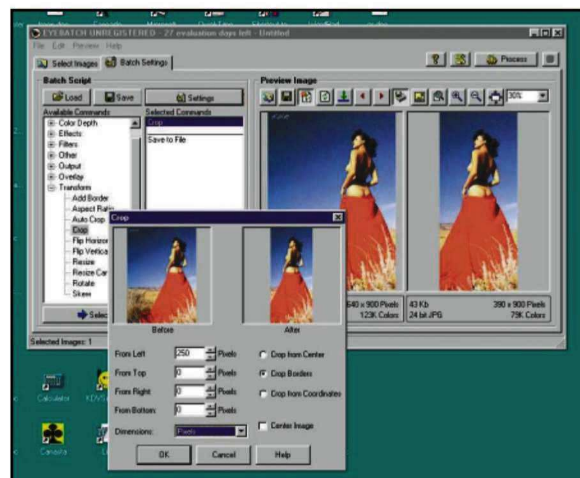


въвеждаме номера на цвета като background на HTML страницата... и уж всичко беше точно, а цветовете не съвпадат. И много рядко ще съвпаднат, особено ако въпросната картинка е във формат JPEG. За щастие има и елементарен изход – кълцваме едно мъничко парченце от картинката с цвета, който искаме да използваме за фон (не с ножица, а с някоя програма, разполагаща с функцията crop), запазваме парченцето като отделен файл и използваме този файл като background image на HTML страницата. Хе, това е елементарно – ще каже почти всеки и ще бъде прав – но ето още малко по въпроса. Съвсем не е задължително да спираме само до този background – можем в HTML страницата да вмъкнем таблици (tables), което е съвсем лесно с повечето HTML редактори. Колкото си таблици искаме, с каквато големина искаме и с каквото разположение ни е необходимо – една до друга, една под друга или ЕДНА В ДРУГА! Една, две, три... петнадесет. Единственото ограничение са нашите нужди и нашите фантазии. И ЗА ВСЯКА клетка НА ВСЯКА таблица можем да използваме различни картинки като background image. А ако картинките, които използваме за фон, не са едноцветни? Тогава ще се получи ефектът на калейдоскопа! Като направим няколко експеримента с изображения с различни размери и различни шарении, ще установим, че с минимални познания и труд може да се постигне безкрайно разнообразие и най-неочаквани ефекти. И ако искате малко да си помогнете в този процес, можете да хвърлите едно око на този адрес, който не е никак лесно да се открие: http://hitbox2.gograph.com/IntegrationSimple_Search.cfm?jmpfos=1

На този адрес ще намерите стотици и дори хиляди най-разнообразни







графични елементи, които съвсем легално можете да използвате в своите web страници (там ще видите и опцията "Buy", но за некомерсиални цели те си остават безплатни). Дори и само да ги прелистите ще ви отнеме много и много часове – но не е задължително да проверявате всичко наред, тъй като на тази страница освен друго ще откриете и вградена търсачка. И понеже началото на статията беше на тема background images – в секцията "Other Graphics" погледнете заглавието "Backgrounds" – оттам ще можете да си свалите няколко десетки най-разнообразни "фонови" изображения – имитация на дърво, бетон, тухлена зидария, камък, морски вълни и какво ли още не!

Много богат е изборът и от анимирани GIF-ове и това ми напомня за един практически съвет: наскоро отворих една web страница, която изглеждаше... празна! Единствено някъде около центъра се мъдреха две жълти запетайки. Десен клик ме убеди, че тези жълти запетайки се намират в горните ъгли на някакво изображение. Изкопирах фантомното изображение на твърдия диск и го отворих с ACDSee... и се оказа великолепен анимиран GIF. Само че аз си бях изключил опцията "play animations" на браузера и от GIF-а се виждаше само първия кадър – въпросните две жълти запетайки. И практическият съвет е – ако създавате или ползвате готово анимирано изображение, се убедете, че първият кадър е достатъчен да даде информация за изображението. Така и тези немалък брой посетители с изключена опция "play animations" ще могат да разберат за какво става въпрос. И за да приключим с тази тема, ето ви още един полезен адрес: www.flamingtext.com – там също има полезни и безплатни "джаджи", въпреки че най-хубавото все пак остава members only.

А сега нещо друго съвсем елементарно и въпреки това лесно за объркване – какъв монитор имате? Sony Trinitron 21"? Или някой по-скромен 15 инчов "no name"? Или може би 17" CTX? И на какъв режим обикновено работите – 800x600 или 1024x768? Какъвто и режим да използвате, по-важното е друго – поне за момента 61% от хората, които ще посетят web страниците ви ползват 800x600, 31% са на 1024x768 и останалите няколко процента са с разни "екзотични" режими. А вие работите в 800x600, нали? А досетихте ли се да погледнете как изглежда страницата ви на 1024x768? Дали всичко не е станало прекалено дребно и "сбръчкано" по средата или още по-лошо – в левия край? Аха, имате 17-инчов монитор и ползвате 1024x768! Хайде сега превключете на 800x600 и вижте как изглежда творението ви! Досетихте се какво е следващото елементарно правило, нали – винаги задължително проверявайте как ще изглеждат web страниците ви при тези два режима! Наистина свръхелементарно, но и безкрайно лесно за забравяне – и ще се изненадате какви странни творения могат да се намерят из безбрежното web пространство, дължащи се единствено на тази наистина свръхелементарна грешка.

А сега следващата полезна програма. Рязането на изображения (crop) е една от най-честите операции, които ще се извършват от всеки webmaster. И естествено практически всяка програма за обработка на изображения включва и тази функция. Използването ѝ е безкрайно лесно – кликвате на съответната иконка, маркирате с мишката правоъгълника, който искате да изрежете, кликвате още веднъж върху очертания правоъгълник и готово. Процесът е пределно прост и лесен, но има един-единствен сериозен недостатък – по този начин не можете да изрежете някакво изображение с абсолютно точни размери. Ако имате да обработвате поредица от няколко изображения, също е невъзможно да ги изрежете с напълно еднакви размери. А ако е необходимо? Тогава на помощ може да ви дойде програмата

EyeBatch на компанията AtalaSoft (www.atalasoft.com)

Тя е безплатна за първите 30 дни и с нея можете да вършите и други неща, освен да я използвате за кълцане на image-та. Истината е обаче, че по силата навика аз я използвам само за това, но няма пречка да хвърлите по един поглед и на другите и преимущества.

Доброто в нея е, че интерфейсът е доста интуитивен и нямате проблем да започнете да работа само за няколко минути. Най-напред от първия екран маркирате изображенията, които ще режете. Ако маркирате повече от една картинка, те всички ще бъдат обработени последователно с едни и същи параметри (batch обработка). После се прехвърляте на batch settings (дори и само за една картинка) и сега от лявата страна може да разгледате наличните възможни операции. Ще видите някои интересни неща сред филтрите и ефектите (естествено това не е Photoshop), а под output обърнете внимание на правенето на thumbnails. Функцията crop се намира в последния раздел transform. Кликнете два пъти за да я активирате, а после чрез бутона Settings можете да внасяте допълнителни промени. Разгледайте възможностите – crop от четирите края, от центъра или от произволни координати при това с абсолютна точност до един пиксел! Може и да работите в инчове, в сантиметри или в проценти. С помощта на тази програма можете да обрежете няколко различни по големина изображения, така че да станат абсолютно еднакви или пък да изрежете някакъв ненужен участък от цяла поредица картинки – и с помощта на batch процеса изрязването на примерно сто картинки ще заеме само десетина секунди. За тези сто картинки с повечето други програми ще са ви необходими повече от час. Вярно е, че доста рядко ще ви се наложи да обрязвате цели сто изображения наведнъж, но пак повтарям – за мен силата на тази програма е именно във възможността да кълцкате с абсолютна точност и да получавате изображения с абсолютно еднакви размери.

Издание пето на

Речник

Речник на компютърните термини

От известно време насам в редакцията ежемесечно пристигат купища писма от хора, оплакващи се от твърде сложната терминология, която се среща в статиите и най-вече в хардуерните страници на списанието. Най-лесният вариант за справяне с проблема беше да започнем да пишем статиите си като за идиоти. На никого не му се понрави това решение и затова решихме да направим нещо като нова рубрика – речник на компютърните термини. Дали рубриката ще просъществува? Едва ли ще я има във всеки брой, все в един момент термините ще се изчерпят. Всъщност тъй като речникът изобщо не може да претендира за изчерпателност, до голяма степен разчитаме на вас да ни кажете какви и кои понятия бихте искали да видите на тези страници и да изкажете впечатленията си от стила на обясняване. Иска ми се тази рубрика да остане постоянна, под една или друга форма (я речник, я други материали по заявка на читателите), но за целта ще ми е нужна вашата подкрепа, изразена чрез впечатления, предложения и нови идеи, които за по-удобно можете да изпращате направо на личния ми мейл. Но стига общи приказки – да преминем към предмета на статията. Понятията са грубо подредени в азбучен ред, като са използвани имената им на английски. В скоби е указан българският еквивалент на понятието или съответно пълното значение на съкращенията. Опитвал съм се да не задълбавам в разясненията, но все пак – преценете сами.

Collision

(сблъсък)

Когато се предават данни по една и съща преносна среда, често се случва един сигнал да се "засече" и смеси с друг и в резултат устройствата в мрежата да не могат да определят какви са били оригиналните данни. Това сблъскване на сигнали се нарича колизия. Колизиите съществуват в мрежи, в които има няма устройства като switch-ове и рутери, които да филтрират и регулират трафика, и проблемите с производителността, които могат да предизвикат при по-натоварените мрежи са една от основните причини за използването на switch-ове в локалните мрежи.

Ethernet

Мрежова технология за LAN мрежи, разработена първоначално от Xerox, а после допълнена и от DEC и Intel, която позволява на устройствата в мрежата да ползват една и съща преносна среда, като в даден момент само едно устройство може да предава данните като началото на предаването може да започне само ако линията е свободна. Ethernet има и метод за засичане на колизиите (виж Collision). Първоначалният Ethernet е позволявал предаване на данни със скорост до 10 Mbps, но в днешно време по-разпространен е Fast Ethernet, който вдига летвата на 100 Mbps.

LAN

(Local Area Network) – локална мрежа.

Това е вид мрежа, който покрива площ с радиус максимум 1 километър и служи за осъществяване на високоскоростна връзка между работни станции, периферни устройства, терминали и т.н. в рамките на малък район, например в една сграда. Най-разпространената LAN технология е Ethernet, други технологии са FDDI и Token Ring

Token Ring

Мрежова топология за LAN мрежи, при която компютрите са свързани в логически кръг, като в дадено време само един компютър може да предава или приема данни. За целта из мрежата от компютър на компютър се предава т.нар. token. Когато някой компютър иска да предаде някакви данни, той "спира" token-а, за да не може никой друг да го получи и да започне да изпраща данни.

FDDI

(Fiber Distributed Data Interface)

Мрежова топология за LAN мрежи, базирана на оптически кабели. При нея физическата връзка между компютрите представлява двоен пръстен, а предаването на данни се осъществява по същия начин, както при Token Ring топологията – чрез предаване на т.нар. token.

MAN

(Metropolitan Area Network)

Буквално – градска мрежа. Вид мрежа, който покрива по-голяма географска площ от LAN, но не толкова голяма колкото WAN мрежите.

на компютърните термини

WAN

(Wide Area Network)
Вид мрежа, която покрива голяма географска площ. Разстоянията тук са от 100 км нагоре. Скоростта на предаване на данни често е по-ниска от тази при LAN мрежите.

DNS

(Domain Namer System)
Системата, по която се транслират домейните на интернет сайтовете в разбираеми за мрежовото оборудване IP адреси. Не е нито практично, нито лесно изпълнимо целия списък с имената на домейните и съответстващите им IP адреси да се държи на едно място, затова частите от него са разпределени между множество DNS сървъри на йерархичен принцип.

MAC Address

MAC адресът представлява уникален за всяко крайно мрежово устройство (например мрежова карта) код, който се използва от switch-овете за насочване на трафика. Състои се от 6 байта и се представя за най-удобно в шестнайсетичен вид. Първите три байта са еднакви за всички мрежови устройства на дадения производител, останалите се добавят така, че кодът да бъде произволен. Могат да съществуват 16^12 (16 повдигнато на 12-та степен) уникални MAC адреса, така че тяхното изчерпване е почти невъзможно.

Repeater

Устройство, което се използва при локалните мрежи за удължаване на трасето между два отделни хоста в мрежата. Това се налага поради ограниченото разстояние, на което могат да бъдат предавани сигналите чрез всеки тип кабели без загуба на качеството на сигнала. Без рипийтъри, ако кабелът прехвърли тази максимална дължина, двете устройства на края на кабела няма да могат да се "разбират" поради твърде голямото отслабване и изкривяване на сигнала.

Hub

Устройство, което се използва при локалните мрежи за разпространяване на данните от един компютър до останалите компютри в мрежата. На практика представлява многопортов рипийтър, защото предава данните към всички включени компютри, и разчита на това някой от тях "да си ги познае". Използва се масово в малките мрежи, но при по-големи и натоварени такива е по-подходящо да се използва switch.

Switch

Устройство, което се използва при локалните мрежи за предаване на данни от един компютър към друг. За разлика от hub-a, switch-a насочва данните само към този компютър, до който трябва да достигнат, като така се избягва излишното задръстване на мрежата и се постига по-добра производителност.

Router

Устройство, или в някои случаи – програма, която избира маршрутите на данните из мрежата. Рутерът прави справка с информацията си за мрежите, към които е свързан и избира към коя от тези мрежи да насочи пакета с данни по пътя към крайната му цел. За разлика от switch-a, рутерът се ориентира по IP адресите и не насочва (поне не винаги) пакета директно към крайната му цел, а избира най-краткия и правилен път дотам. За това рутерите се смятат за най-важните и основни устройства за функционирането на Internet.

Firewall

Програма или набор от програми, инсталирани на gateway сървър, които имат за цел да филтрират трафика и да предотвратят неправомерния достъп към мрежата, която предпазват, както и евентуално да ограничат достъпа на хора вътре в мрежата до ресурси вън от нея (например да се забрани на работещите в дадена компания да плакнат очи с порно по време на работа). Съществуват и лични firewall-и, които се инсталират директно на компютъра на крайния потребител и съответно защитават него (това за порното остава като възможност:))

Gateway

Компютър или устройство от дадена мрежа, който действа като вход/изход към друга мрежа. Устройствата в една мрежа могат да бъдат или хостове, или gateway устройства в зависимост от това дали мрежата "свършва" с тях или от тях излизат връзки към други мрежи. Така например сървърът, на който се намира някой сайт и компютърът на потребителя, който го отваря, са крайни устройства, т.е. хостове, а пък например proxy сървърът на доставчика на потребителя е gateway устройство.

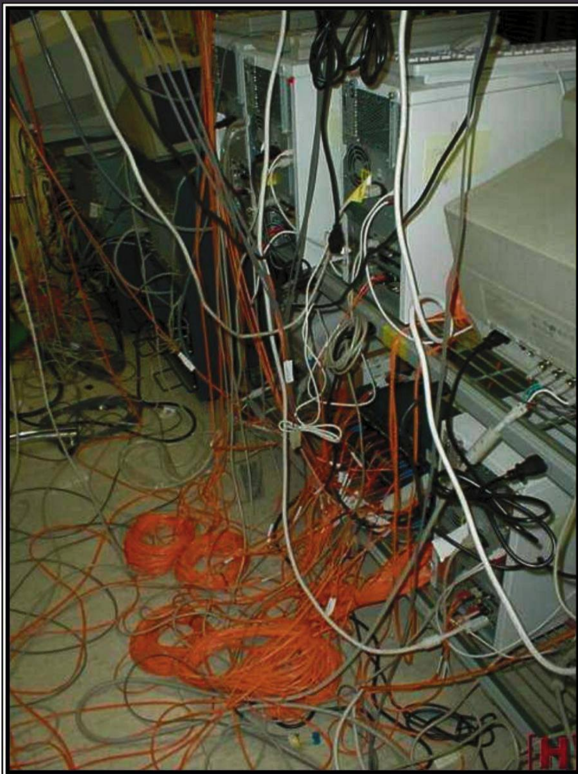
Multimedia

Термин, описващ представянето на някаква информация чрез повече от един начин – например чрез звук и текст, чрез звук и картина, чрез текст и анимация и т.н. Преди време компютрите претърпяха мултимедийна революция – към тях се добавиха възможности за възпроизвеждане на качествен звук и видео; в днешни дни мултимедийната революция се е пренесла в Интернет, където все повече и повече сайтове съдържат звук и кратки анимации.

PDA

(Personal Digital Assistant)
Персонален Цифров Асистент. Тези устройства представляват усъвършенствана версия на популярните органайзери и поради големите си възможности придобиват все по-голяма популярност. Те могат да разчитат ръкописен текст, да работят с таблици и документи, да изпращат електронна поща, въобще – всичко, което позволява големината им, която в повечето случаи е като на книга джобен формат. Въпреки че по начало те са бизнес-помощници, PDA-тата напоследък придобиват все по-голяма мултимедийна функционалност.

Страниците подготви Георги Даскалов



LAN
Local Area Network

Георги Даскалов
g_daskalov@mail.bg

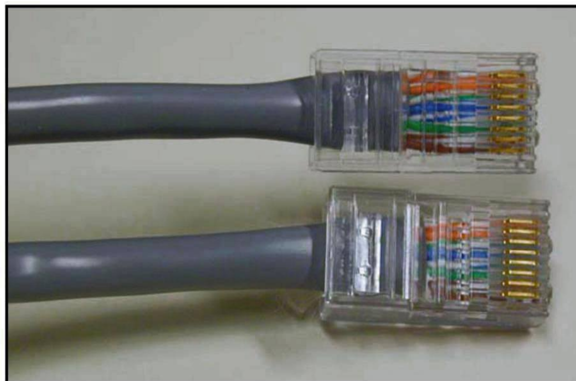
Едно от най-важното нещо в съвременния свят е свързаността. Електрониката като цяло и компютрите в частност сами по себе си имат не малки възможности, но най-ценното им качество е възможността им да преодоляват физическите разстояние между хората. Вече цялата планета е опасана с огромно количество кабели, които минават между континенти, държави, градове, квартали, блокове и апартаменти. Именно с връзките между компютрите на по-малки разстояния (до 1 км) ще разгледа тази статия. Благодарение на LAN мрежите съществуват компютърните клубове и кварталните мрежи, които са се превърнали в важен елемент от ежедневието на едно наистина голямо количество хора. Игри, размяна на филми и музика, споделяне на ресурси – възможностите са безкрайни, а ползата от тях – неоспорима. Затова, ако все още не сте убедили съседите да опънете една мрежа в блока и по цял ден да се трепете на каквато игра ви хрумне – сега му е времето да го направите.

Стъпка 1: Подготовката

Въпреки че има няколко различни топологии, в тази статия ще разглеждаме главно мрежа тип "звезда". Тази топология предлага голяма гъвкавост на възможностите и цената, както и като цяло доста добра производителност. В нашия случай ще разгледаме мрежа, изградена с UTP Cat5 кабел, който позволява предаване на данни на максимално разстояние 100 метра (в идеалния случай) с максимална скорост на трансфер 100 мегабита в секунда. Преди да извадите чука и триона обаче, не е зле да имате и горе-долу добра представа какво точно ще правите. Мрежа, да, това е ясно. Но колко голяма? Къде и как са разположени компютрите? Откъде ще минават кабелите? Всичко това са въпроси на които трябва да си отговорите предварително. Даже най-добре да си начертаете опростена схема на сградата и компютрите в нея и да помислите откъде ще е най-добре да минават кабелите, след което да си направите груба сметка за дължината им (тук основното правило е, че по-добре повече отколкото е в действителност, отколкото по-малко, тъй като скъсяването на кабелите е далеч по-лесна работа от удължаването им). Избирането на "трасета" за кабелите е трудна работа, понякога просто се налага да опъвате "простори" от външната страна на сградата, но влиянието на атмосферните условия, злобните съседи и крадливите цигани върху кабелите е доказано отрицателно, за това подобре намерете "вътрешен" маршрут за кабелите. На Запад строят сградите с кухи стени и прокарването на кабелите е песен, но тук трябва да се импровизира. Например отпушена и неизползвана тръба за комин или пък вентилационна тръба е добра идея, в повечето сгради има такива. Само се уверете, че ако е комин, наистина не се използва, да не ви изгори кабела като дойде зимата :) След изготвяне на плана е време да се сдобиете с нужните ви материали и средства – кабели с поголяма от необходимата дължина, RJ45 жакове, hub или switch с нужния брой портове и клещи за кримпване. Решението

дали ви трябва хъб или суич зависи от броя машини в мрежата и желаната скорост -

суичът подобрява ситуацията при по-големи и натоварени мрежи. Хубавото е, че при преминаване от хъб към суич промени по останалия хардуер не трябва да се правят, така че ако не сте сигурни дали ви трябва, можете да отложите покупката му за по-нататък без да се притеснявате, че ще трябва да преправяте цялата мрежа. За да скрият снопове кабели, да си улеснят работата по поддръжката и да намалят риска от оплитане на случайни жертви в мрежата (буквално!), професионалистите поставят хъбовете, суичовете и останалото мрежово оборудване в отделни стаички, наречени wiring closets. Вие едва ли имате цяла стаичка на разположение за целта (а и едва ли ви е нужна), но все пак си струва да потърсите оптималното място, където да скриете оборудването и кабелите от погледа.



Стъпка 2: Прокарването на кабелите

Тази процедура си е чисто въдичарска работа – с помощта на дълга връв или въженце (която е доста полесна за прекарване през разни отвори от UTP кабел, особено когато има завързана тежест накрая) издърпвате кабелите през набелязаните трасета, преценявате каква дължина кабел ще ви е нужна от трасето до "целта", добавяте 1-2

Guide

Окабеляване и свързване

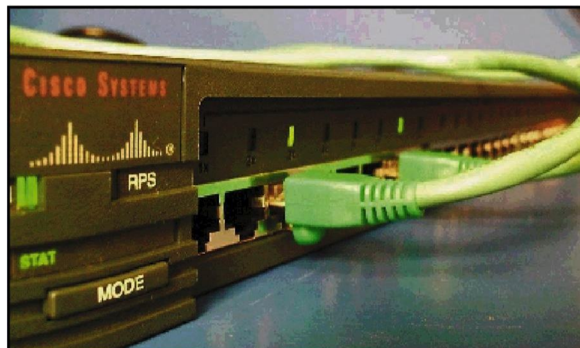
метра за по-сигурно, повтаряте процедурата и в другия край, и едва тогава отрязвате макарата с останалия кабел. Друга жизненоважна подробност, която много често се изпуска, е отделните кабели да се маркират в този си край, който отива към хъба/суича, за да няма после скъсани нерви и сенки под очите. При прокарването на кабелите трябва да се убедите, че няма силно опънати или силно сгънати кабели, както и че не сте ги прищипали лошо с някоя скобичка (това в случай че сте решили да действате като бели хора и сте прокарали кабела по ъглите на стаята, а не "напряко" под килима) или с някой тежък предмет.

Стъпка 3: Инсталирането на жаковете

Сега, ако искате да сте по-внимателни, бихте могли да изтеглите вече прокараните кабели, да им сложите жаковете, да ги пробвате с тестер за да сте сигурни, че работят и да ги прокарате отново. Така, когато мрежата не тръгне, ще бъдете сигурни, че проблемът не е в лошо сложени жакове. Но ако имате опит или нямате търпение да прокарвате отново кабелите, можете да се пробвате да подкарате мрежата и без да ги тествате. Та да преминем към поставянето на жаковете, от които би трябвало да сте взели доволно голямо количество, защото дори и на майсторите понякога им се налага да преправят лошо направени кабели, а може да се познае, че мрежата е правена от новаци по препълнените с отрязани неработещи краища на кабели кофи за боклук. За процедурата по поставянето на жаковете на кабелите, наречена "кримпване", ще ви трябват специалните клещи, които съчетават в себе си специалната "преса" за жакове, режеща част и заголваща част. Последната служи за обелване на необходимата дължина от най-горното покритие на UTP кабела (толкова, колкото да може след кримпване зъбчето на жака да е захапало най-горното покритие, а не отделните проводници в кабела), изпод което се откриват 4 усукани двойки кабели, които къде за по-красиво, къде за по-удобно са оцветени в почти всички цветове на дъгата – оранжево, зелено, синьо и кафяво. Отделните двойки се състоят от цветен плюс бял кабел с тънка ивица от съответстващия на другия кабел от двойката цвят (забележка: тяхната изолация не трябва да се маха). За да влязат в жака, тези кабели трябва да са подредени един до друг и то в точно определен ред (от ляво на дясно): бяло-оранжево, оранжево, бяло-зелено, синьо, бяло-синьо, зелено, бяло-кафяво и кафяво. Така подредени плътно един до друг, те трябва да се изравнят по дължина, за да могат всичките да осъществят контакт с металните пластинки в жака. След като ги "подстрижете" (ако е нужно), внимавайки да не ги разместите, трябва да ги вкарате докрай в съответните каналчета в жака (него трябва да го гледате отгоре, така че дупката за кабела да е към вас, а пластмасовата пластина – от противоположната му страна му страна). След това ви остава единствено да го вкарате в гнездото на кримпващите клещи и да ги стиснете, докато не чуете изщракване. Ако сте направили всичко както трябва, малките зъбчета на металните пластини на жака трябва да са се забили в съответните проводници и така да са направили добър електрически контакт с тях. При проверка разположението на проводниците в двата края на вече готовия кабел трябва да бъде едно и също, освен в случаите, когато искате да вържете компютър с компютър или хъб с хъб (в първия случай мрежата ще се състои от 2 PC-та и няма да използва хъб, а втория случай е възможен в някои по-големи мрежи или при използване на хъбове с малко портове). Тогава се прави т.нар. crossover кабел, който в единия си край се прави като обикновен кабел, а в другия се разменят местата на оранжевата и зелената двойка.

Стъпка 4: Включването

Време е да подредите разхвърляното по време на инсталацията на мрежата, да включите всички кабели по съответните им места и да се опитате да подкарате мрежата. При успех – приятна игра, ако ли не – ще се видим в следващия брой, в който ще може да прочетете статия за конфигурирането на софтуера за работа в мрежа и за откриването и елиминирането на проблемите.



Съвременният компютър-мечта

СПЕЦИФИКАЦИИ

- P4 2,533 GHz, 512 KB cache, 533 MHz FSB
- EPoX 4BDA2+
- 512 MB DDR333 KingMAX
- 40 GB Maxtor, 7200rpm, 2 MB cache, ATA133
- MSI GeForce4 Ti 4600 128 MB DDR, DVI, VIVO
- 300W PowerMaster PSU
- CoolerMaster cooler

Сигурно няма геймър, дизайнер, програмист и въобще човек, който да не си мечтае за най-бързия компютър. Всеки иска да е с най-новото и най-бързото, дори само за да си играе любимата игра на него или просто да си гледа някой DVD-филм. Самото желание си го има независимо за какво си използваме компютъра – то е напълно нормално и човешко. Естествено няма пълно щастие, затова и желанието за най-доброто в повечето случай си остава просто мечта. Основният "виновник" за нашите неосъществени мечти както винаги (особено през последните години) са парите или по-скоро тяхната липса. Това обаче в никакъв случай не ни пречи да следим за новото и тайничко да си мечтаем някой ден то да стане наше, макар и вече не толкова актуално.

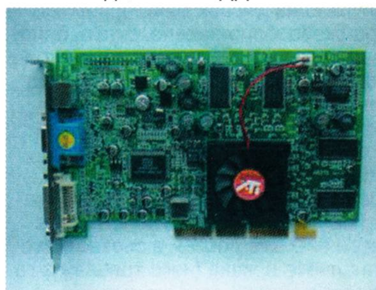
Идеята на тази статия е да видим какво могат нашите мечти – струват ли си те чакането, нервите и тайното страдание и копнеж за тях?

Григор Стоичков
grigorbg@mil.bg

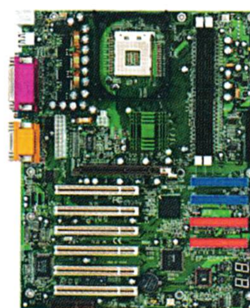
В тестваната конфигурация сме сложили видеокарта с най-новия чип на NVIDIA, но да не забравяме, че има и друг голям играч на пазара – ATI с техния най-мощен (за момента) чип RADEON 8500. Затова след тестовете с MSI-ския GeForce 4 повторихме същите и с ATI RADEON 8500LE 128 MB DDR, TV-out, DVI (в малка България не се намери "чист" RADEON 8500 с 128 MB DDR). За тези, които не знаят разликата между двата: чистият RADEON 8500 работи на 275/275 MHz честота на ядро/памет, а 8500LE е пусната на 250/250 MHz честота. Не е много честно да се сравняват двете карти, защото едната (GF4) е по-ново поколение, но при положение, че двете фирми вадят по различно време новите си продукти, не ни оставят друг избор.



Картата на MSI е наистина огромна. В първия момент си спомних за великото VooDo5 5500. Освен изхода за аналогов монитор, картата има и втори изход за DVI (или посредством преходник и аналогов) монитор, който използва фирмената технология nVIEW (аналог на DUAL HEAD на Matrox). Между двата големи куплунга или по-малък, който е VIVO (Video-in/ Video-out). Това става с помощта на преходник, подобен на този в картите All-in-Wonder на ATi. Друго ново и сравнително нестандартно са чиповете на паметта – те са Samsung TinyBGA и са 2.8ns (наносекунди). Предимството на TinyBGA технологията е, че чиповете отделят по-малко топлина и позволяват по-високи честоти. Моделът на MSI работи на 300 MHz Ядро и 330 MHz (660 MHz DDR) памет. Радиаторът, който се грижи за нормалната работна температура на ядрото, е доста ефектен, но перката е адски шумна. В комплекта освен самата карта, преходниците за DVI и VIVO има още осем диска с драйвери, игри, програми и презентации на MSI и книжка, която би помогнала на по-неопитните да си инсталират новата придобивка. Най-големият недостатък на тази наистина прекрасна и много бърза карта е цената – над $340 без ДДС...



Въпреки че както се вижда на снимката, той е доста по-малък и по-компактен, RADEON 8500LE има почти същите екстри както "баткото" GF4 4600: поддържа втори монитор посредством DVI изхода (има и преходник за аналогов монитор), поддържа работа с два монитора – Hydra Vision. Единствената разлика е, че има само TV-out. Радиаторът върху ядрото е доста по-малък, защото и самото ядро е по-студено. Вентилаторът е безумно тих (радост за ухото), паметта също е на Samsung, но не е TinyBGA и е 4ns (наносекунди). Работната честота е малко нестандартна – 260 MHz за ядрото (при 250 MHz по стандарт на ATi) и 250 MHz (500 MHz DDR) на паметта. Цената на картата е малко под $200 без ДДС.



EPoX EP-4BDA2+ е флагманът на EPoX при дъната за P4 процесорите. Дъното с чипсета 845D и е много добре конструирано – всички компоненти са на леснодостъпни места. Има ATA-133 RAID контролер на HighPoint – модел 372, AC`97 кодек за звука и много богат на настройки BIOS. Особено богато е откъм настройки за овърклок – има възможност за промяна на напреженията на процесор, памет, AGP, смяна на системната шина от 100 до 200 MHz през 1 MHz, като при 3/4 от възможните настройки шината на PCI и AGP остава 33/66 MHz. Особено приятно впечатление прави LED дисплеят за диагностика, който има над 20 позиции и много помага за правилната диагностика при възникване на проблем. В комплекта освен дъно има: ATA100 кабели, подробно упътване на дъното и RAID контролера, допълнителна USB планка, диск с драйвери и диск с полезен софтуер. Цената на дъното също е много примамлива – $130 без ДДС.



Паметта на снимката е KingMAX с TinyBGA чипове. За съжаление нямах под ръка снимка на паметта с която тествахме (тази на снимката е SDRAM). Разлика във външния вид няма. Паметта се продава от около година от форма ПЕРСИ и се слави като една от най-сигурните и овърклокърски памети.

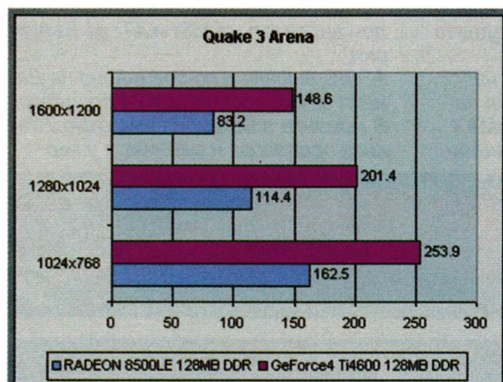
Толкова с представянето на по-интересните компоненти. Нека продължим с инсталацията, настройките и самите резултати:

Инсталацията премина без никакви проблеми. Драйверите се инсталираха и след рестарта бяхме готови за тестовете. Единственото, което променихме, е настройката V-sync и AA (Anti-Aliasing) в драйверите на видеокартите. И за RADEON-а и за GF4 се наложи да инсталираме PowerStrip, за да забраним V-sync под D3D тестовете.

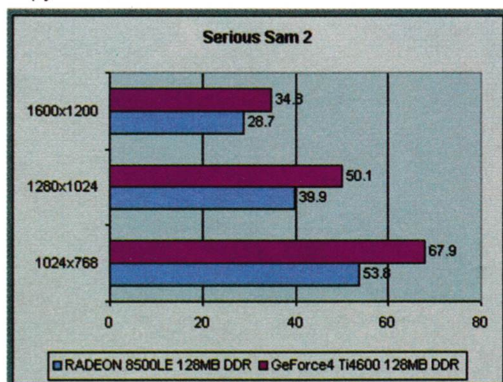
Всички тестове са направени под Windows XP Pro, без инсталирани tweak-ове и програми за донастройка. Драйверите на NVIDIA са 28.32 , а на ATI 6.13.6058.

Игри

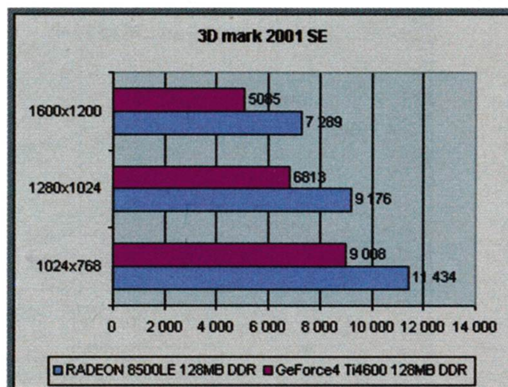
Тъй като GF4 Ti 4600 е нещо като "почетен гост", решихме да започнем с "домашния" й тест – Quake 3 Arena. Тя определено не ни разочарова, изпреварвайки почти два пъти RADEON 8500LE и постигайки невиждани досега кадри в секунда:



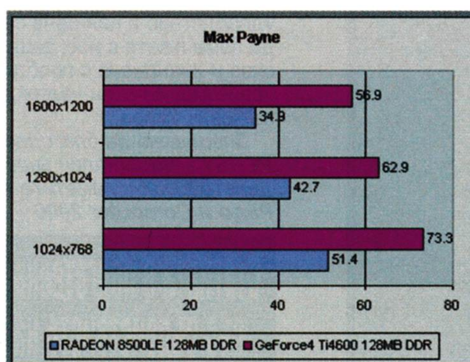
Следващата игра, с която решихме да тестваме картите, е Serious Sam 2. Играта е с OpenGL енджин, който според нас е един от най-добрите, правени някога. Силата му е, че поддържа много големи открити пространства с впечатляваща графика и ефекти. Тук вече предимството на по-новата GF4 4600 не е чак толкова убийствено, но определено показва защо тя струва повече:



Почти няма ревю без задължителния 3DMark2001 SE. Тестът е под D3D (DirectX), поддържа DirectX 8,1. За нас той не е най-меродавното решение, но колкото да се види някакъв процент производителност, както и най-новите екстри на DirectX 8.1 става. В него пак се вижда голямото превъзходство на наистина маниакалната GF4 4600 пред RADEON 8500LE:



Решихме да пуснем тестовете и на култовата игра Max Payne. Играта е малко остаряла, но определено може да изтормози всяка видеокарта:



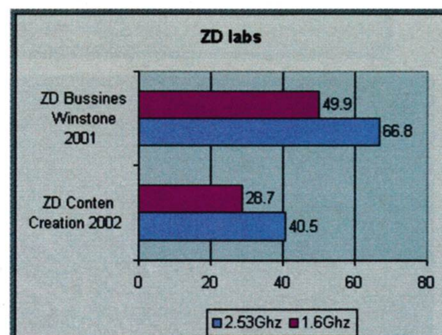
Един компютър не е само видеокарта, а и не искаме да пренебрегваме най-мощния процесор на Intel – P4 Northwood 2.53 GHz (533 MHz системна шина). По време на тестовете процесорът още не беше официално пуснат в продажба (към средата на месеца се очаква и неговата промоция), но благодарение на Данаил Вълков от ASBIS Bulgaria и ние имахме възможност да се докоснем до най-бързия процесор в света (за момента). Той е произведен по 0.13-микронна технология, има 512 KB кеш от второ ниво (ядро Nortwood) и за разлика от другите си събратя работи на 133 MHz системна шина (533 QDR). Наличието на по-висока системна шина увеличава пропускателната способност на шината и увеличава с няколко процента производителността. Някои от най-новите дъна за P4, както EPoX 4BDA+ поддържат 133 MHz системна шина, както и делител 1/4 на PCI така че липсата на дъно с чипсет 845E (официално поддържа 133 MHz шина) отпадна. Тъй като в случая говорим за компютъра мечта, искам да се спра на някои силни черти на дъното: то е с 2 банки за DDR памет, има вграден AC`97 кодек, 4 USB конектора, ATA-133 RAID 0, 1, 0+1 контролер на Highpoint, както диагностичен екран на самата платка (оказа се много полезен при овърклок). Ако сте любител на поекстремалните честоти, дъното определено ще ви хареса, защото освен че има всичко необходимо за успешен овърклок, то е и невероятно стабилно. За да можете максимално да се насладите на подобна конфигурация, трябва да имате поне 512 MB памет – ние използвахме 2x 256MB KingMAX DDR333. Твърд диск: 40GB Maxtor (D740X-6L), работи на 7200rpm, има 2MB кеш и поддържа ATA-133 интерфейс. Maxtor не са най-бързите дискове, но са много надеждни по отношение на стабилност и овърклок.

За да можем да ви покажем максимално точно с колко е по-бърз новият процесор на Intel от по-старите си събратя, решихме да направим тестове на същата машина, но с 1.6 Ghz P4 Nortwood. За да не станат много объркващи резултатите, тествахме системите с една видеокарта. Ето и резултатите от тестове:

ZD Content Creation 2002:

Тестът измерва цялостната производителност на системата, като изпълнява скриптове, емулиращи работата на следните приложения:

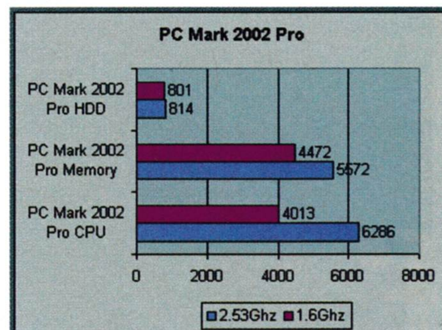
- Adobe Photoshop 6.0.1
- Adobe Premiere 6.0
- Macromedia Director 8.5
- Macromedia Dreamweaver UltraDev 4
- Microsoft Media Encoder 7.01.00.3055
- Netscape Navigator 6/6.01
- Sonic Foundry Sound Forge 5.0c (build 184)



При тези резултати думите са излишни...

PC mark 2002 Pro

Това е най-новият синтетичен тест на MadOnion, който измерва общата производителност на системата, разделяйки я на няколко категории:



И тук се вижда голямото предимство на P4 2.53 Ghz При положение, че и при двата теста е използван един и същ твърд диск, логично е да няма разлика в производителността.

CINEMA 4D

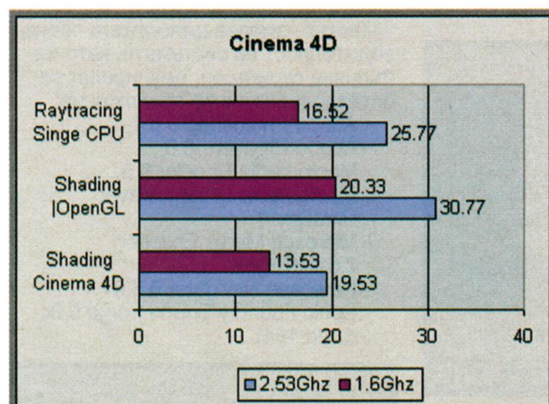
Това е чист OpenGL бенчмарк, който натоварва видеосистемата, процесора и паметта:

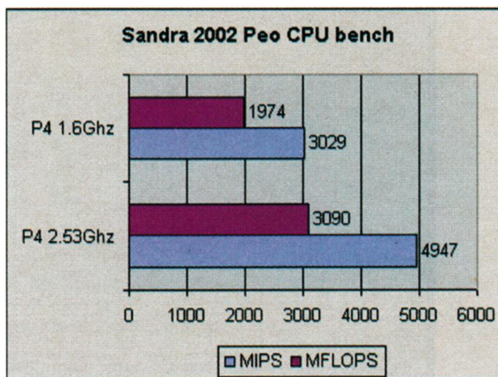
Тестът се състои от няколко картинки, които компютърът трябва да завърти "колкото сила има". По-големите стойности означава по-бърза система.

SiSoft Sandra 2002 Pro

Това е една от най-известните синтетични програми за определяне производителността на дадена система или компонент:

Резултатите от нея са чисто синтетични, но ако се гледа на тях в проценти, може да се направи сметка коя система или компонент са по-



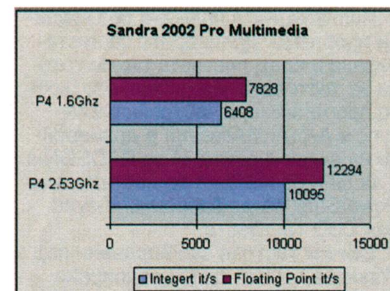


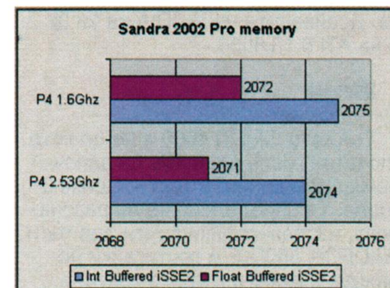
бързи и с колко.

В тази статия ви предложихме "компютър-мечта", базиран на Intel. В следващия брой ще ви предложим и аналога му, но с процесор на AMD. Надяваме се да сме ви доставили удоволствие и най-вече се надяваме да помечтаете с нас, защото в това сиво и изпълнено с проблеми ежедневие без мечти и надежди душата на човек умира...

Специално да благодарим на: ***PERSY*** *– официален вносител на дъната EPoX и паметите KingMAX* ***Радо и Computer 2000*** *– официален вносител на MSI и ATi за България.*

ASBIS Bulgaria и по-специално на Даниил за предоставения P4 процесор. В момента в България има само 2 такива процесора и единият е у нас.





Статията е подготвена със съдействието на hardwareBG.com

LCD мониторите



В миналия брой разгледахме принципа на действие на стандартния монитор с електронно-лъчева тръба. Този тип монитори се използват вече десетилетия наред и са се доказали като най-широко разпространени във всички области. Но те имат и немалко недостатъци – излъчват вредни лъчи, трептят и дразнят очите, заемат място и тежат много и т.н. За това през последните години на масовия пазар започват да навлизат нов тип монитори, взели назаем принципа си на работа от мониторите на преносимите компютри – мониторите с течно-кристални дисплеи. Какво имат да предложат те на потребителя? Гаранция за безвредност за очите, липса на вредни излъчвания, малък обем и тегло и изцяло цифров интерфейс с видеокартата са само част от предимствата им. Но как всъщност работят те и за каква употреба са най-подходящи? Четете нататък.



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

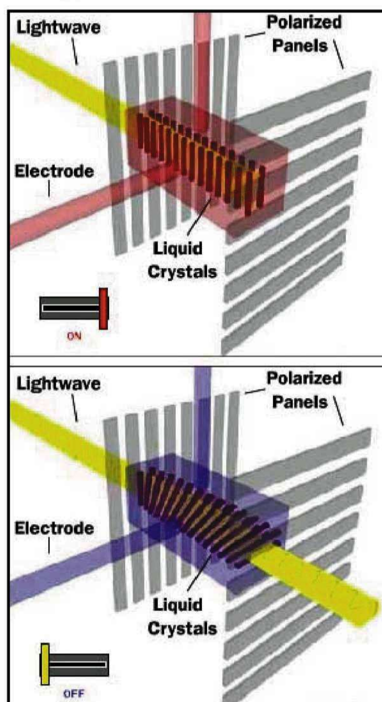
Най-забележителната особеност на дисплеите с течни кристали е тяхната много малка дебелина. Те нямат обемиста CRT тръба, не изискват мощно захранване и управляващата им електроника не заема много обем. В резултат и самият екран, и корпусът на монитора могат да бъдат направени с дебелината на тетрадка. Но какво всъщност означава понятието "течни кристали"? Въпреки, че на пръв поглед то е доста противоречиво, действително има вещества, които имат едновременно свойствата на кристали и на течности. Молекулите в тях могат да се движат, както в течностите, но винаги са ориентирани в някаква определена посока, както при твърдите вещества. Освен това, течните кристали се влияят от електричеството по определен начин. За LCD мониторите се използват специфичен вид кристали, чиито молекули в естествения си вид са усукани. При прилагане на електрически ток тези молекули се "разсукват" една спрямо друга до определена степен и точно това им свойство се използва при LCD дисплеите. Те се състоят от няколко основни части. Първо се взима една стъклена пластина с поляризиращ светлината филм от едната си страна и микроскопични браздички от другата. След това се добавя тънък слой от гореспоменатия вид течни кристали, като първите молекули от само себе си се ориентират спрямо браздичките в стъклото. После се добавя още една стъклена пластина, с поляризиращ филтър от външната, който е завъртян на 90 градуса спрямо този на първото стъкло. В крайна сметка молекулите на течните кристали се извиват една спрямо друга също на 90 градуса и в това си състояние "сандвичът" пропуска светлината, защото извитите молекули насочват и "извиват" поляризираната от единия филтър светлина така, че тя да може да излезе през другия. Прилагането на електричество върху течните кристали чрез два електрода от прозрачен проводник на двете стъклени пластини кара молекулите да се подредят успоредно една на друга, при което поляризираната светлина стига до втория филтър, но не може да премине през него защото ъглите на поляризация на светлината и на филтъра не съвпадат. Чрез прилагане на различни напрежения могат да се постигнат различни нива на усуканост на течните кристали, като така могат да се реализират до 255 степени на сивото (или на съответната цветна светлина). Този течно-кристален "сандвич" обаче сам по себе си не излъчва светлина, затова трябва да се използва външно осветяване. Това може да бъде отразяваща пластина както при калкулаторите или активен източник на светлина, както при компютърните монитори. И понеже в текущата статия става въпрос именно за компютърни LCD монитори, нека се спрем малко по-подробно на тях. Вече разгледахме принципа на представяне на цифро-



вото изображение при традиционните CRT монитори – чрез отделни пиксели. Е, при LCD мониторите също се използват пиксели, но интересното в случая е как точно се постига "активизация" на даден пиксел. За целта по двете стъклени плоскости има прокарани множество ивици, които на едната плоскост съвпадат с пикселите по редове, а на другата – по колони. За да се изключи някой пиксел, управляващата електроника определя в коя колона и кой ред се намира той, прекъсва връзката със всички електроди по редове освен този, на който се намира пиксела, и пуска ток по съответстващия вертикален електрод на другата стъклена плоскост. Електричеството само намира правилния електрод от другата страна, защото само през него се затваря електрическата верига. Тази технология е позната като

пасивна матрица

Нейните недостатъци са бавното време за реакция и недостатъчно прецизния контрол на напрежението. Първото ограничава възможността на монитора да опреснява изображението. За това например, ако мръднете курсора на мишката бързо, той ще изчезне за момент или ще остави след себе си серия от паразитни свои образи. Лошият контрол на напрежението пък значи, че развиването на молекулите при подаване на електрически заряд не се ограничава единствено до дадения пиксел – молекулите в съседните пиксели също частично се развиват и в резултат може да се наблюдават сенки и размазаност на изображението. Друга технология, която премахва тези недостатъци, е активната матрица, позната също като TFT – Thin Film Transistor. Както подсказва името, тя добавя към всеки пиксел от пасивната матрица по един транзистор, който позволява изключването на пиксела да става с много помалко напрежение, което води до много по-качествено изображение. TFT дисплеите имат и много по-добро опресняване от пасивната матрица. Както споменахме по-горе, постигането на различна степен на осветеност на всеки отделен пиксел се постига чрез промяна на напрежението през много малки стъпки, като се достигат до 255 нива на осветеност. Казвам осветеност, защото освен черно-бели образи, LCD мониторите могат съвсем адекватно да пресъздават и цвят. За целта три цветни точки с основните цветове – червено, зелено и синьо – се подреждат в познатата ни от CRT мониторите триада и образуват един пиксел, който поне на теория може да пресъздаде 16.8 милиона цвята (255 повдигнато на 3-та степен). Проблемът с TFT дисплеите е, че за да се постигне задоволително висока резолюция, трябва екранът да съдържа адски много транзистори. Да направим една проста сметка – взимаме 1024 пиксела по хоризонталата, умножаваме ги по 768 пиксела по вертикалата и още по 3 за всеки отделен цвят и се получават 2 359 296 транзистора. В това нямаше да има нищо лошо, ако производственият процес беше достигнал такова ниво, при което не се правят грешки. Но при производството на TFT LCD монитори често се случва на екрана да се получат по няколко дефектни пиксела. Сами разбирате, че това не е желателно и в резултат голяма част от произведените дисплеи се бракуват, което обяснява и по-високата им цена в сравнение с CRT мониторите. А дали те са подходящи за игри? Според личните ми впечатления от някои модели, както и по тестовете в западните онлайн издания LCD мониторите имат да извървят още доста път, докато могат да застанат срещу традиционните CRT монитори – контрастът им е по-слаб, представянето на цветовете не е перфектно, в повечето случаи не могат да изкарват повече от 30-на кадъра в секунда, не могат да се гледат от всякакъв ъгъл (ако го гледате прекалено настрани, изображението изчезва) и имат една фиксирана максимална резолюция, като по-ниските се представят чрез интерполация (при което се губи качество). Предимствата им ги определят предимно като офис-решения – няма трептене като при CRT мониторите (защото въпреки ниските опреснителни честоти пикселите светят през цялото време), изображението е на практика перфектно като геометрия, сходимостта и фокуса са отлични, мониторът не заема толкова място и не се влияе от магнитни полета. Но надежда за геймърите има. Темпът на развитие на технологиите е много висок и до година-две проблемът с ниската честота на опресняване ще бъде до голяма степен отстранен, очаква се да нарасне яркостта и контрастът на мониторите, както и цените да паднат още повече. Така много скоро LCD мониторите ще се превърнат в една изгодна и качествена алтернатива на CRT мониторите.



Hardware news

AMD демонстрираха съвместимост с AGP 8x



На изложението Computex в Тайпей AMD демонстрираха система, реализирана с новия стандарт за видеокарти AGP 8x, която работеше с новия им Athlon процесор от осмо поколение (ClawHammer) и видеокарта SiS Xabre. Поддръжката на новия стандарт ще бъде една от главните особености на системите с новите им процесори, заедно с поддръжката на HyperTransport технология и интегриран DDR контролер за паметта. Чиповете се очакват както следва: Opteron (SledgeHammer) – през първата половина на следващата година, и Athlon от 8-0мо поколение (ClawHammer) – още в края на тази.

DFI обявяват поддръжка за Serial ATA

Новия интерфейсен стандарт за твърди дискове, който се очаква да навлезе в масова употреба в близко бъдеще, получи подкрепа от производителите на дъна DFI, които заявиха намерението си да го приложат в бъдещите си дънни платки. За по-убедително те заявиха също, че имат намерение да демонстрират своя система, базирана на Serial ATA и използваща диск-прототип, тъй като явно производителите на дискове все още не се надпреварват да правят Serial ATA дискове. Това до известна степен е логично, тъй като дори и при днешните стандарти тясното място в системата е самият харддиск и механиката му, а не шината, по която минават данните. Така че капацитетът на Serial ATA от 150MB/s има големи шансове да остане неизпълнен, поне на първо време. Въпреки това обаче си мисля, че Serial ATA ще се наложи бързо – освен че зад него стоят много и все големи компании, той предлага и доста по-удобен начин за свързване на дисковете към дъното/контролера – през тънки кръгли кабели. Всеки, който е виждал компютър отвътре, знае каква бъркотия предизвикват широките лентови кабели и колко много задръстват кутията.

Soltek дебютират на пазара за видеокарти

Известните производители на дънни платки – Soltek – са решили да се пробват на пазара за видеокарти.



Техните платки (поне засега) ще са базирани изцяло на NVIDIA чипове, като списъкът ще изглежда така: GeForce 4 Ti 4400, GeForce 4 MX 440, GeForce 4 MX 420, GeForce 2 MX 400, GeForce 2 MX 200 и дори TNT2 M64. И тъй като основен пазарен принцип е, че едно нещо ще се продава подобре, ако то е уникално, Soltek са решили да придадат малко по-необичаен вид на платките си, които иначе ще се правят по съвсем стандартния референтен дизайн на NVIDIA – цветът им ще бъде сребрист.

NVIDIA обещават 12 нови чипа наесен

Появи се информация, че най-големият производител на графични чипове в света – NVIDIA – смята да пусне 12 чипа наведнъж тази есен. Това ще бъдат главно модификации на новия NV30, за който от известно време се знае, че е почти готов и ще бъде обявен в началото на есента. За сравнение, при пуска на GeForce 4 серията бяха обявени едновременно 14 чипа – 3 варианта на GeForce 4 Ti, 3 на GeForce 4 MX, 2 на GeForce4 Go, 4 на Quadro4 XGL, 1 на Quadro4 NVS и 1 на Quadro4 Go GL. Интересното в случая е, че освен истинския NV30, който ще се произвежда от TSMC по 0.13-микронна технология и ще има съществени промени спрямо GeForce 4, логиката подсказва за MX вариант на чипа. Чудно дали пак ще е някой от старите чипове с леко подобрени работни характеристики, както беше GF 4 MX.

Руски чип-чудо?

Ето че и братушките са се захванали с нещо интересно. Процесорът, наречен Elbrus, е проект, започнат още в края на миналия век (как звучи само, а?), но едва наскоро инженерите на Elbrus MCST (Moscow Center of Sparc Technology) са достигнали етап от разработката, на който могат да бъдат съобщени подробности за чипа, отнасящи се до неговата архитектура и производителност. Именно това направи Евгений Бабаян, изпълнителен директор на компанията. Според него първоначалните версии на чипа ще работят на 400 MHz и ще бъдат произвеждани по 0.18-микронна технология, найвероятно от TSMC. Скоро след това обаче се предвижда 1.2 GHz версия на чипа (наречена Elbrus E2K), по-нататък и 3.0 GHz. Производителността на 3-гигахерцовата версия се очаква да бъде около 500 и 1200 точки съответно на SPECint95 и SPECfp95 тестовете. За сравнение се цитират следните резултати, постигнати от Athlon 1 GHz – 42.9 на SPECint95 и 29.4 на SPECfp95. Ако това са действителни резултати, значи дори и бавните версии на чипа ще предлагат много добра производителност. Интересен е и подходът на инженерите към архитектурата – те са решили да използват изцяло нов набор от инструкции, като чрез преобразуване ще се осигурява съвместимост с x86 платформата. Хората от компанията твърдят, че чипът им ще може да изпълнява по 24 инструкции за един такт, което е много над възможностите на конкуренцията. Единствената пречка за руснаците е финансирането на проекта, като според тях само маркетинговата кампания ще глътне над 1 милиард долара. Те вече са привлекли за инвеститори няколко големи компании, сред които са Sun Microsystems, Transmeta Corp. и Cisco Systems, но въпреки това все още набират средства.

Страницата е подготвена от Г. Даскалов

F1 2001



демо

DooM 3



video

Mortal Kombat



video

ИГРИ

Team Factor FPS. Демо.	
3D MineSweeper	3D версия на популярната игра. Цяла игра.
Beware of The Ball	Аркаден екшън.
Elixir 1.0	Аркаден екшън.
F1 2002	Формула 1. Демо.
Halloween 3D	Аркаден екшън. Демо.
MS Michael Shumacher Kart 2002	Картинг. Демо.
Race Driver	Колички. Демо
Rox	Аркаден екшън
The Sum of All Fears	FPS. Демо

ПРОГРАМИ

- 32 Bit Fax Fax програма за Windows
- ACD See PowerPack Suite 4.02 Пакет за гледане и обработка на картинки
- Advanced WMA Workshop 1.58 Програма за обработка на звук
- Anvil Studio 2002 Софтуер за обработка на звук
- DivX Pro 5.0.2 Най-нова версия на DivX
- EyeBatch Обработка на изображения
- EyeBatch Masks Маски за EyeBatch
- MusicMatch Jukebox 7.10 Универсален media player
- Opera 6.03 incl. Java Браузер за Интенет
- Pixie Виж статията за стр.82
- PowerDesk 4 Програма за настройка на Windows

АКТУАЛИЗАЦИИ

- IE 6 Security Update

ГАЛЕРИЯ

- Doom 3
- Celtic Kings Movie 1
- Celtic Kings Movie 2
- Celtic Kings Movie 3
- Star Wars Galaxies
- C&C Generals E3
- Full Throttle 2
- Duke Nukem Manhattan Project
- Metal Gear Solid 2: Substance
- Mortal Kombat: DA Web Movie
- Mortal Kombat: DA Trailer
- Commandos 3
- NFS: High Stakes 2

http://card.dir.bg

Dir.bg

Поща +

9.90 ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 1
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Рьковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
AKTA-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
Дискавъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37



ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg